PC: 4D BOXING
AÇÃO GAMES
3451 - ED.33 - CR$ 75.000,00
EDITORA AZUL
MEGA ESPECIAL
FATAL FURY
TINY TOON
X-MEN
SNES
FAMÍLIA ADDAMS 2
O JOGO QUE É UM ESPANTO
ARCADES
SUZUKA 8 HOURS
NES JÁ TEM SUA VERSÃO DE
BATMAN RETURNS
MASTER
O FINAL DE LAND OF ILLUSION
SHOTS
NOVO CHIP PARA MEGA 2
COOL WORL
STREET FIGHTER
TURBO

STEALTH

Joystycks de última geração com funções múltiplas para Super NES e Mega drive

1.SELECT BUTTON: Seleciona o jogo

2. AUTO: O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.

3.CABLE: Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento.

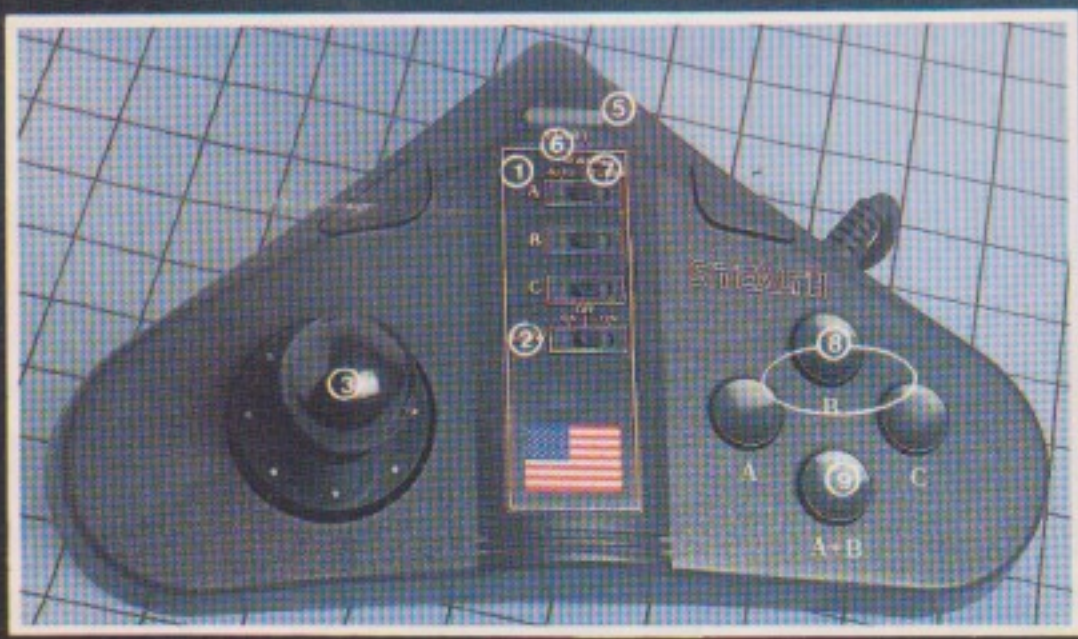
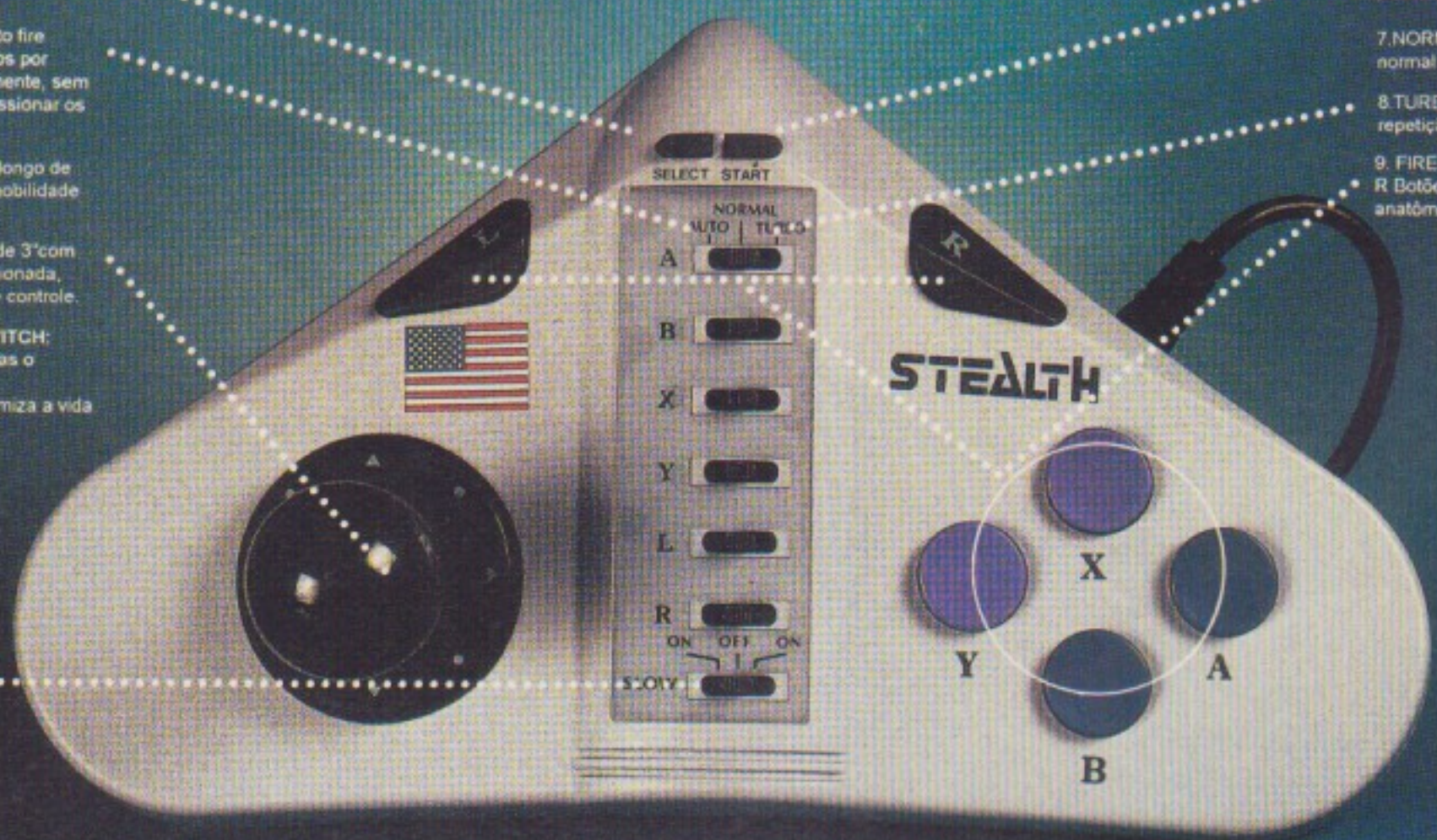
4.STICK: "Comando" de 3"com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle.

5.SLOW MOTION SWITCH: Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.

6.STAR BUTTON: Para início e pausa do jogo.

7.NORMAL: Para velocidade normal de disparo.

8.TURBO: para manutenção e repetição do poder de disparo.

9. FIRE BUTTONS: A,B,X,Y,L & R Botões côncavos de estrutura anatômica.

1.SELECT BUTTON:
Seleciona o jogo
2. AUTO:
O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.
3.CABLE:
Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento
4.STICK:
"Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle.
5.SLOW MOTION SWITCH:
Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.
6.STAR BUTTON:
Para início e pausa do jogo.
7.NORMAL:
Para velocidade normal de disparo.
8.TURBO:
para manutenção e repetição do poder de disparo.
9. FIRE BUTTONS:
A + B extra. Botão de acionamento simultâneo

STEALTH Tem uma estrutura anatômica e características inovadoras únicas para jogar MACH 5

Brinquedos Laura

Completa linha de Super NES e MEGA DRIVE

Shopping Morumbi: (011) 535-5261 / 531-7293 / 61-0973 - Shopping Paulista: (011) 251-2818 / 289- 1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

START

MEGA ESPECIAL

FATAL FURY

Terry, Andy e Joe chegam para arrasar

TINY TOON

Perninha sai em busca de um tesouro e enfrenta Valentino Troca-Tapa e o maligno Dr. Splicer

X- MEN

Woverine, Ciclope, Noturno e Gambit perseguem Magneto na melhor versão dos mutantes em cartucho

SNES

FAMÍLIA ADDAMS 2

Ajude Feioso a encontrar os objetos que Vandinha escondeu na horrorosa mansão. Com o mapa do game e 21 fotos

NES

BATMAN RETURNS

O Homem-Morcego contra o Pingüim e a Mulher Gato

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima , Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES | MEGA | NINTENDO | MASTER | GAME BOY | GAME GEAR | PC | ARCADES

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

SPIDER-MAN (Mega)

Tenho um "probleminha" no meu cartucho americano do Spider-Man. Na fase do Homem-Areia, venço o gorilão e chamo o Areia. Mas depois de derretê-lo com o hidrante do início da fase, o Rei do Crime aparece para dizer que espera que "eu me saia melhor da próxima vez". Abençoados pilotos, socorro!
VANDER FONTENLA
Porto Alegre, RS

Caro Vander, o problema é que você utilizou o Options para jogar no modo mais fácil. Só nos modos mais difíceis, do normal pra frente, é que você vai até o final. Senão você pára no gorilão mesmo.

STREEET FIGHTER 2(SNES)

Eu quero saber todos os golpes do Ryu e como se dá a gillete do Guile.
FLÁVIO DA SILVA CARVALHO
Brasília, DF

Tá bom, Flávio, aí vai o que você pediu. Achamos que o golpe do Guile a que você se refere é o Flash Kick. Para fazê-lo, aperte ↓ dois segundos, ↑ e chute. Os golpes do Ryu são: Magia (↓, ↘, → e soco); Giratória (↓, ↙, ← e chute) e Dragon Punch (→, ↓, ↘ e soco). Boa pancadaria!

Por que e como Ryu e Ken lançam a magia amarela?
RAFAEL ARAÚJO GARCIA
S.José do Vale do R. Preto, RJ

Caro Rafael, isto é apenas uma falha do circuito do cartucho.

ROAD RUNNER'S (SNES)

Cheguei à primeira fase do Plano 5. Mas ando de um lado para o outro e não acho a bandeira quadriculada da saída. Onde está ela?
MÁRCIO M. MIRANDA
Teresópolis, RJ

Vá para o canto esquerdo e desça. Suba no primeiro pilar que achar e vá para direita. Você vai encontrá-la. Boa sorte, Márcio!

AFTER BURNER (Master)

Eu preciso saber como passar da Fase 12, porque não adianta girar o avião que as bombas me pegam.
ARIOVALDO DE SOUZA JR.
S.José dos Campos, SP

O game é muito mais difícil daí pra frente, Ariovaldo. O único jeito é treinar bastante, porque não basta girar como você fazia nas fases anteriores. Bom combate!

CONTRA/GRADIUS 2 (NES)

Como eu faço para obter 30 vidas no Contra, cartucho japonês? E o macete funciona no cartucho da CCE? E no Gradius 2, existe algum truque?
AUGUSTO F. AMARAL
Nova Friburgo, RJ

Puxa, como você pergunta Augusto. E como tem sorte. Pegue esta: na tela de apresentação do Contra, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. No Gradius 2, faça o seguinte: comece o game e aperte Pause. Depois Select e escolha a arma. As duas seqüências só funcionam em cartucho japonês.

DOUBLE DRAGON 3 (NES)

Tem jeito de pegar Continue no game? Muito obrigado.
EDSON D. MANHANE JR.
Descalvado, SP

Caro Edson, você tem direito a um Continue a partir da Fase Itália. E é só um. Fique esperto!

PHANTASY STAR (Master)

Estou jogando há seis meses e não consigo achar a Noz de Laerma. Me ajudem. Parabéns pelo trabalho!
DANIEL MONTEIRO ZAN
Curutiba, PR

Obrigado pelo elogio Daniel. E faça o seguinte: vá para o Altiplano Plateau, ao norte do Vilarejo de Dezóri e use a tocha na Nogueira (a árvore). Pronto, você conseguiu!

DUCK TALES (NES)

Estou desesperado, porque não consigo detonar os chefões de fases. Vocês poderiam me ajudar?
CARLOS ALBERTO L. DOS SANTOS
Curitiba, PR

Você ainda não descobriu? OK, Carlos. Você precisa desviar dos chefões e depois pular em cima deles. É fácil quando a gente sabe, né?

ROLLING THUNDER 2 (Mega)

Me ajudem! Como faço para passar pelo primeiro monstro desse jogo?
RUBENS G.NETO
Rio Grande da Serra, SP

Calma, Rubens. Fique perto dele atirando sem parar. Quando ele começar a andar bem depressa, vá calmamente por trás dele. E é só.

GHOULS'N GHOSTS (Mega)

Qual a melhor arma e como passar pelo guardião da quarta fase?
RENATO SANTOS
Santos Dumont, MG

Caro Renato, a melhor arma é a faca. Para passar pelo chefão dessa fase é só concentrar tiros na cabeça dele. Mas cuidado com o raio que sai da sua barriga.

TERMINATOR (Mega)

Como eu faço para achar o final da quinta fase e derrotar o Exterminador?
JOÃO ROBELO JR.
Sorocaba, SP

Dear Robelo, a saída está na parte de baixo, à esquerda. É lá também que está a prensa para você esmagar o Exterminador.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

PRODUTORAS

Por que a maioria dos jogos para videogames Nintendo são produzidos por empresas licenciadas? Qual é a melhor produtora de jogos: Sega, Konami, Capcom ou Electronic Arts?
FERNANDO M. PEREIRA
Carajás, PA

A Nintendo licenciou mais de 100 produtoras de jogos em todo o mundo para que seus consumidores tivessem uma grande variedade de títulos. Assim, ela não precisa desenvolver muitos jogos. Já a Sega é diferente: ela começou produzindo seus próprios games e foi aos poucos licenciando outras empresas. Por isso, em comparação com a Nintendo, a Sega tem mais tradição, experiência e tecnologia para produzir jogos. Responder qual é a melhor produtora de games fica difícil. Além dessas que você citou, há muitas outras softhouses com trabalhos brilhantes.

SLOW MOTION

Este efeito danifica o console, cartucho ou controle?
RAFAEL PITONI
Poá, SP

O slow motion ou câmera lenta é um recurso que certos joysticks oferecem e que fica pausando o jogo repetidamente. Com isso, os movimentos do game parecem estar na velocidade de câmera lenta. Não podemos afirmar se ele danifica alguma das coisas que você mencionou, mas na dúvida é bom usar somente quando necessário, ok?

STREET 1

Existe o game Street Fighter 1? Para quais sistemas foi lançado? Vocês poderiam publicar uma foto deste game?
ALESSANDRO DURVAL
Alta Floresta, MT

Existe sim, Alê. O jogo saiu há um bom tempo para arcades e PC Engine. Aí vai uma foto pra matar sua curiosidade.

SF1, a versão de PC Engine

CADERNOS TILIBRA 93.
MATRICULE-SE JÁ.
tilibra
FAMÍLIA
DINOSSAUROS
© DISNEY
tilibra
Classic
tilibra
GRAFIX
Motivo
tilibra
A Coleção de Cadernos Tilibra 93 já está à venda nas boas papelarias.
tilibra

NINTENDO CHEGA AO BRASIL

PLAYTRONIC TRAZ NINTENDO PARA O BRASIL

Depois de anos de tentativas frustradas, a Nintendo finalmente chega ao Brasil. A responsável pela boa notícia é a Playtronic, empresa formada pela Gradiente e pela Estrela. Os primeiros produtos Nintendo made in Brazil chegam às lojas antes do Natal. A Playtronic será a primeira empresa no mundo inteiro a fabricar a linha Nintendo fora do Japão. A gigante dos games dará suporte técnico no processo de transferência de tecnologia para seu representante brasileiro.

Apesar de poucos detalhes terem sido divulgados, dois fatos chamam a atenção: um bom e outro ruim. O bom: a linha Nintendo da Playtronic terá lançamento simultâneo com os Estados Unidos. A ruim é que os preços serão compatíveis com os da Tec Toy. Ou seja: muito elevados quando comparados aos praticados nos States. Tec Toy e Playtronic se justificam, afirmando que os preços são mais elevados por causa dos altos impostos brasileiros. Fique ligado! Em breve, mais detalhes sobre a Nintendo no Brasil.

STARFOX SUPERA STREET FIGHTER 2 NO JAPÃO

Starfox, o primeiro game da Nintendo a usar o incrível chip Super FX, já é um fenômeno de vendas. O game da raposa do espaço vendeu 700 mil unidades na primeira semana no Japão, superando a venda de cartuchos de *SF2* na sua primeira semana. As lojas ficaram lotadas e com filas de até 2 kms para entrar. O sucesso só não foi maior porque não havia estoque suficiente para atender os vorazes gamemaníacos. *Starfox* sumiu das prateleiras.

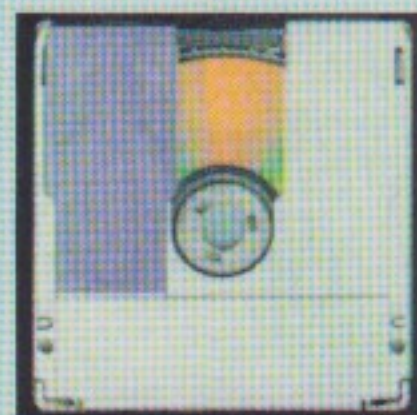
A fórmula do sucesso

O segredo do sucesso dos grandes lançamentos no Japão é a estratégia armada pelas softhouses. É tudo planejado nos mínimos detalhes. Confira as etapas:

1. As locadoras, que são todas cadastradas, recebem os cartuchos das softhouses para um período de testes.
2. Os games não podem ser alugados, apenas testados nas próprias locadoras durante uma ou duas semanas.
3. As locadoras mandam um relatório com os prós e contras do cartucho, na opinião dos jogadores.
4. As softhouses, com base nos estudos feitos com as locadoras, produzem o game. Às vezes, como no caso de *Sonic 2*, elas mexem um pouco no jogo: aumentam ou diminuem fases, deixam o game mais ou menos difícil e coisas do gênero.
5. Os games finalmente chegam às lojas, já com o respaldo do público. Ou seja: o gamemaníaco vai para as lojas sabendo o que quer comprar, pois teve a oportunidade de jogar na sua locadora antes.

NINTENDO ACABA COM A BOATARIA E DÁ DETALHES DO SEU CD-ROM

Agora é pra valer. A Nintendo do Japão acabou com a festa dos fofoqueiros e anunciou detalhes técnicos de seu CD-ROM. O Super NES ND Drive, nome oficial da maravilha, terá mesmo 16 bits, mas virá com chips quentíssimos. O melhor deles é um co-processador utilizado em estações gráficas de primeira linha. Nem é preciso dizer que a qualidade gráfica dos games será de encher os olhos. A velocidade de processamento (de transmissão de dados) será de 300 kb por segundo, o dobro da capacidade do Sega CD.

Os discos não serão CDs comuns, mas uma espécie de disco-cartucho, protegido por uma caixa de plástico. Ao colocar o jogo dentro do aparelho, ele se abre, liberando o CD. Esta sacada, além de aumentar a durabilidade dos discos, inibe a pirataria. E como vocês têm acompanhado nesta coluna, os japoneses estão muito preocupados com a pirataria. Só não anunciaram a data de lançamento e detalhes sobre compatibilidade. Aguarde novidades em breve.

O CD dentro da caixinha e com a janelinha aberta para leitura

SUPER FX PARA TODOS OS GOSTOS

A Nintendo está rindo sozinha. O sucesso de *Starfox* foi tão grande que ela já anunciou que, a partir de abril, todos os seus games virão com a nova maravilha. Os próximos lançamentos, já confirmados, são uma nova versão para *Super Mario World* (para acompanhar o lançamento do filme nos States), *Battletoads* e uma incrível versão para *Drácula*, o clássico do terror. Vale a pena apostar nestes games: o Super FX não é brincadeira!!!

SEGA E NEC CAPRICHAM NO MEGA DRIVE 2

A união entre Sega e NEC começa a render bons frutos. A maior notícia no Japão é que o centro de desenvolvimento da NEC já está produzindo os chips dos novos Mega Drive 2 e Mega CD 2. O novo Mega Drive terá um chip semelhante ao Super FX, que fará efeitos em 3D muito melhores. Também terá um processamento muito mais rápido. E mais: a paleta de cores também será expandida. Oba, a coisa está melhorando!

s primeiros consoles Nintendo brasileiros chegam até o final deste ano. Enquanto isso, no Japão, a Sega acelera o projeto do novo Mega Drive e Starfox provoca filas e bate recordes de vendas... UAU! Confira: é muita areia pro seu caminhãozinho

ESPIÕES INTERNACIONAIS — MOA, SHIROS SAMA, LITTLE RICHARD

NEC LANÇA UM CATÁLOGO COMPLETO

A NEC japonesa, fabricante do PC Engine e PC Engine GT acaba de lançar seu novo catálogo. Trata-se de um presentão para os gamemaníacos: um livro com 146 páginas que lista os 389 jogos já lançados pela empresa, informa a ficha técnica e história de cada game e todos os números: quais venderam mais (e se foi pelas músicas ou gráficos), os recordistas nas locadoras, quantas vezes e quantos meses permaneceram nas listas dos mais procurados, preço de lançamento e preço atual etc etc etc.

O Guia foi incluído como brinde na edição de fevereiro da revista PC Engine Fan e está agradando muito. Tanto que Nintendo e Sega já estão pensando em fazer catálogos completos de seus jogos. Por um motivo simples: as lojas de games japonesas estão usando o catálogo da NEC para orientar os compradores e isso, é claro, aumenta as vendas. Por enquanto, a Sega só publicou dois guias dos jogos lançados para o Mega CD e a Nintendo publicou um pequeno catálogo dos seus games mais vendidos em 1992. Completo mesmo só o da NEC.

O livro é um delírio: completíssimo

GAMES ERÓTICOS FAZEM SUCESSO NO JAPÃO

Os games eróticos vendem como água no Japão. Desde que a NEC passou a lançar três jogos eróticos por mês, as vendas do seu PC Engine aumentaram horrores. A Sega não marcou bobeira e anunciou que, já em abril, lançará games eróticos para Mega CD. A maioria destes games são versões que já haviam saído para MSX. Eles não são pornográficos, mas já preocupam os pais dos gamemaníacos. Para acalmar os papais e mamães, os jogos eróticos vêm em caixas especiais, num pacote muito discreto. A Nintendo, famosa por sua visão mais conservadora, por enquanto não está ligando a mínima para esse promissor filão.

Dragon Knight 2: game erótico para o PC Engine CD-ROM

TOP TEN

Aí galera, esse é um Top Ten que alegra os olhos. As continuações indicam que a maioria dos votantes é de jogadores fiéis, que já detonaram as primeiras versões. Isso mostra que a nossa parada de sucessos está com muita representatividade e dá o maior pique à equipe de Ação Games. Além disso, veja que variedade de gêneros: pancadaria, simulador, ação, aventura e um adventure que dá gosto ver na terceira posição da preferência geral. A moçada elegeu até um cartucho pirata (Street Fighter 2 para Nintendinho), o que mostra que é hora das softhouses acordarem, porque nós queremos mais, muito mais! A gente não se contenta com pouco. Não é?

1 - STREET FIGHTER 2 - Super NES
2 - SONIC 2 - Mega Drive
3 - SHADOW OF THE BEAST 2 Mega Drive
4 - SONIC 2 - Master System
5 - TARTARUGAS NINJA 3 - Nintendo
6 - TURTLES 4 - Super NES
7 - DESERT STRIKE - Mega Drive
8 - BATTLETOADS - Nintendo
9 - STREET FIGHTER 2 - Nintendo
10 - ASTERIX - Master System

DICA — SE VOCÊ NÃO QUISER RECORTAR A SUA REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM

PARA PARTICIPAR, PREENCHA E MANDE PARA NOSSO ENDEREÇO

TOP TEN - AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900

MODELO/CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR
☐ GAME BOY
☐ SUPER NES
☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hit-Top Game, Dynavision II e III, Bit System, Super Charger e Geniecom)

NOME DO JOGO ____________

Nome

Endereço

Bairro CEP

Cidade Est.

Data do Nascimento DDD Telefone

SHOTS

FAMÍLIA ADDAMS 2 - PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT/Ocean			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Se você acha a sua família esquisita é porque nunca ouviu falar da Família Addams. Neste seu segundo game para Super NES eles exageram. Vandinha, a garota, estava sem ter o que fazer e decidiu bolar um jogo para divertir seu irmão Feioso. Ela escondeu um objeto pelos cantos de cada um dos seis cômodos da mansão e disse: "maninho, a diversão é toda sua".

Como em tudo que diz respeito aos Addams, Vandinha não está só brincando. Ela coloca Feioso em situações de vida ou morte: armadilhas e mais armadilhas prontinhas para tirar sangue do entediado irmão. Cada quarto reserva uma surpresa. De guilhotinas a morcegos famintos, tudo acontece em Família Addams 2.

Gráficos impressionantes

Você é Feioso e deve encarar o jogo para encontrar os seis objetos que estão com os chefões das fases. Não será fácil! Você pode ter até 7 vidas com três corações de energia. Mas qualquer erro tira um coração. Se perder as 7 vidas antes de detonar o chefe, volta para o início da fase. Um saco!

Mas os cenários são perfeitos e a animação é impecável. Tudo com muita criatividade. A música também não fica atrás, com efeitos sonoros variados e até um piano tocando jazz. Respire fundo, coloque as caveiras de plantão e entre com tudo em *Família Addams 2*, um game que consegue ser ainda melhor que a primeira versão para Super NES.

UMA MANSÃO MUITO LOUCA

Família Addams 2 tem sete fases no total. Elas são identificadas por portas ou entradas. Você precisa achar um objeto nas seis primeiras para poder entrar na última fase. Só um detalhe: as portas 2 e 7 ficam trancadas no começo. Confira acima, o que rola em cada porta.

Vá atrás de grana! A cada cem moedas você descola uma vida extra. Detone!!!

PORÃO

É tudo muito escuro. Tome cuidado com as surpresas do subterrâneo

Você vai suar muito para chegar à saída da primeira parte. Boa sorte!

BANHEIRO

Gráficos louquíssimos em uma fase que tem surpresas de montão

Na segunda parte, vá para a esquerda para achar uma passagemsecreta...

...comentrada na plataforma de baixo

COMO PEGAR O SPIDER VENOM

LABORATÓRIO DO TIO CHICO

Pule para a direira para uma plataforma aparecer. Surpresa...

...você conseguiu uma vida extra

Passagem secreta à vista. Entre sem medo para descolar muita grana

Entre, pegue o segundo ponto de interrogação, desça, pegue os itens

Há uma passagem secreta entre as duas arruelas da esquerda

Pule na manha para a plataforma de baixo. UAU! Outra passagem secreta

Calma na saída: espere os dois quadrados para pular na plataforma

Pedreira pura! Não dá para ir por baixo. Vá pelas plataformas do alto

Bata no quadradinho da esquerda (em baixo) e suba pela esquerda

Finalmente o chefão. É uma aranha muito louca: olhe a cara dela

Pule na cabeça para acabar com as oito patas. Use as plataformas

Ufa! Você conseguiu o Spider Venom. Faltam só cinco objetos. Boa sorte!

QUARTO DE VANDINHA

Suba nas correntes para livrar-se das guilhotinas. Cuide da sua cabeça!

Estas lanças desabam quando você menos espera. Corra sempre

SÓTÃO

É tudo muito normal. Dá até para pegar carona nas balas de canhão

Suba na bala, pule na plataforma e volte para a bala. É o único jeito

Os piratas não dormem no ponto. Poucas semanas depois de a Capcom lançar uma versão turbinada para Street Fighter 2 dos arcades, chegou esta versão turbinada para Super NES. O game é exatamente o mesmo e tem apenas um problema: o segundo personagem de cada luta tem seus traços um tanto quanto grosseiros. Mas nem este detalhe técnico tira as qualidades deste cartucho. Afinal, com o turbo o game fica completamente diferente. E a maioria dos streetmaníacos do planeta vai adorar esta versão detonante!

O turbo no programa do game faz com que o jogo fique muito mais dinâmico. Afinal, em vez de ter apenas um plano alto, agora são pelo menos três. É uma curtição totalmente diferente lutar nas alturas. Uma piração. Os botões de soco e chute já vêm com turbo. O game é uma pauleira só. Confira as imagens malucas que você verá com esta versão turbinada pirata. Demais!!!

Magias para todos os gostos. Veja que loucura: Ryu e Ken nas alturas

Cyclone Kick em grande estilo no meio da tela. Apenas indefensável

Dê voadoras e mais voadoras: elas são um arraso total. Detone mesmo!

Chute rápido e perto do marcador. Será que ela não cai? Incrível, não?

O Dragon Punch ficou mais bonito, além de tirar bem mais energia

Blanka é meio mágico. Afinal, choque alto não é pra qualquer um...

A famosa bolinha é pra lá de detonante. Derrube os inimigos!!!

Agarre os adversários no meio da tela. Este americano não é nada bobo

O enorme Honda também apronta as suas. Veja que engraçado

Dhalsim está mais rápido que a luz. As rasteiras são dignas de Fórmula 1

Pilão triplo com pegada no ar. Sacanagem em grande estilo. Legal!

Encha o peito e queime todo mundo. E mais: do lugar que bem entender

Guile ficou animal. Seu facão duplo tira mais energia do que nunca

Estas são apenas algumas loucuras deste cartucho turbinado. Confira você mesmo

UM PIRATA CHAMPION EDITION

Existe um outro cartucho pirata circulando nas locadoras, com uma versão Champion Edition de *SF2*. Mas não se empolgue muito, pois a empresa, muito safada, apenas incorporou ao game o código que pode ser usado com o Game Genie. Aquele mesmo que divulgamos na edição nº 28 e que foi descoberto por acaso. Resultado: cabeça no lugar do joelho, chefões queimados e golpes reduzidos. Apesar de tudo, dá para jogar com os chefes.

LETHAL WEAPON / Ocean			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Mais uma vez, o cinema invade os videogames. A softhouse Ocean preparou uma versão em game da série de filmes Máquina Mortífera (Lethal Weapon 1, 2 e 3). *E os lances do jogo para o seu Super NES foram feitos quase iguaizinhos aos que você viu no cinema ou no vídeo. No game, você comanda os dois policiais de Los Angeles que enfrentam um montão de criminosos. Martin Riggs (Mel Gibson) e Roger Murtaugh (Danny Glover) devem encarar quatro missões normais e uma especial. E a especial é exatamente a missão do terceiro filme. É tiro e ação pra todo lado!*

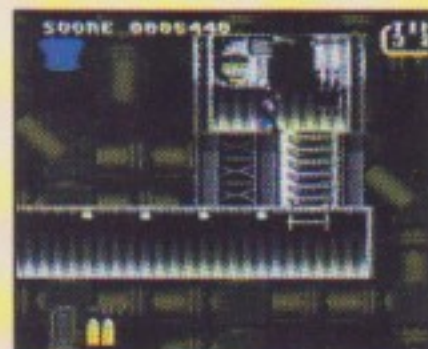
MISSÃO 1

Uma quadrilha de traficantes está a fim de "exportar" uma grana pelo porto de Los Angeles e você tem de impedir a mutreta.

Mande chumbo nos caras com arpões ou com revólveres

Não tem jeito: pule nestes ganchos para poder continuar

MISSÃO 2

Um grupo de terroristas xaropes colocou bombas no metrô. Você tem de entrar pelos esgotos e detonar todos os bandidos até chegar ao chefe.

Encoste nestas chaves on/off para abrir portas de passagens obrigatórias

Pule na máquina de refrigerantes e dela, pule novamente agarrando o chefe por trás

MISSÃO 3

Outra organização debilóide colocou uma bomba numa enorme loja. Você está no estacionamento. Encontre e desative a bomba.

Use as portas numeradas e as subidas ou descidas para se locomover mais depressa

Pendure-se nos canos para atravessar por cima dos buracos indesejáveis

MISSÃO 4

Num edifício de escritórios, o baixinho Leo Getz virou refém. Ele depende de você, meu chapa!

Use as plataformas em para seguir em frente. Mas cuidado para não cair no buraco

Fique esperto com esses ladrilhos: eles cedem e você pode tomar um capote fatal

Na delegacia

Riggs e Murtaugh começam as suas missões entrando em portas dentro da delegacia. Cada porta corresponde a uma das cinco missões. Você pode entrar em qualquer uma delas primeiro, exceto na do desafio especial. Neste, você deve localizar o ex-sargento que roubou as armas capazes de furar os coletes de proteção policiais. Você pode revezar os policiais e tem 4 Continues com cada um.

ITENS

	recarrega sua pistola com seis balas
	acrescenta um minuto ao seu tempo de jogo
	aumenta um distintivo de seu marcador de energia

O SEU MARCADOR DE ENERGIA TEM CINCO DISTINTIVOS. VOCÊ PERDE UM DISTINTIVO QUANDO É ATINGIDO DUAS VEZES

COMANDOS

A	chute
B	pulo
Y	tiro ou cambalhota na água
Y+B	ataque com cambalhota
↓	abaixar-se

Cool World

Cool World ,o filme, foi um grande sucesso nos States no ano passado. Com uma louquíssima mistura de filme e desenho animado, Mundo Proibido (nome do filme em português) traz a supergata Kim Basinger em um cenário muito colorido. Apesar do sucesso, o filme não agradou a crítica especializada e não foi lançado nos cinemas do Brasil. Sairá em vídeo no primeiro semestre deste ano.

O roteiro do filme é maluco e original: mandar humanos para um mundo imaginário, de desenho animado. Os "doodles" são os seres animados e os "noids" são os humanos. O problema do filme é que os atores brigam com o desenho. Mas vamos esquecer o cinema. A Ocean encarou o desafio de fazer um game baseado em Mundo Proibido. E não decepcionou!

Mundos em harmonia

Se no filme os dois mundos não se entendiam muito bem, no game as coisas rolam numa boa. Com gráficos impressionantes, música legal e desafio inteligente, *Cool World* é um dos melhores games que a Ocean fez até hoje. Você precisa usar a cabeça para sacar o que deve fazer em cada etapa do jogo. A ação é variada e os cenários são mais criativos que 99% dos games que rolam por aí.

Apesar de ser muito legal, *Cool World* pode frustrar um pouco no começo, porque o game é difícil pacas. Você vai gastar um bom tempo até se acostumar com os mundos deste desenho animado diferente. Mas não será em vão. *Cool World* é um dos games mais interessantes lançados este ano para Super NES.

JOGO DE TROCAS

Você circula entre o mundo dos humanos e o mundo do desenho animado. Para passar de um mundo ao outro, você precisa de itens para trocá-los por outros .

Pegue o livro na rua e entre na biblioteca

Pegue um vaso de flores e troque-o por uma luva

Pegue o vaso de volta para conseguir os dois

Entre no Shopping e troque o vaso por uma caneta

Vá para Las Vegas e use a caneta para sugar os bichinhos

Descole grana para apostar nos cassinos e voltar ao mundo humano

Aposte no Gold Rush. Veja a carta da esquerda e decida se a próxima será maior ou menor...

...acione a sua aposta no lado esquerdo ou direito da tela. Tente ganhar muito dinheiro

AS PIRAÇÕES

Acerte o inocente elefante para ver quatro outros pequenos na tela

Uma vez no carro não bata em nada. Seja hábil para o carro não encolher até o fim

Uma verdadeira fábrica de chocolate, com direito a balas e outras delícias

OOPS! Cuidado para não ser preso. A vida na prisão não é nada fácil de encarar

Até o game over é bem sacado. Este Cool World é mesmo demais!

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

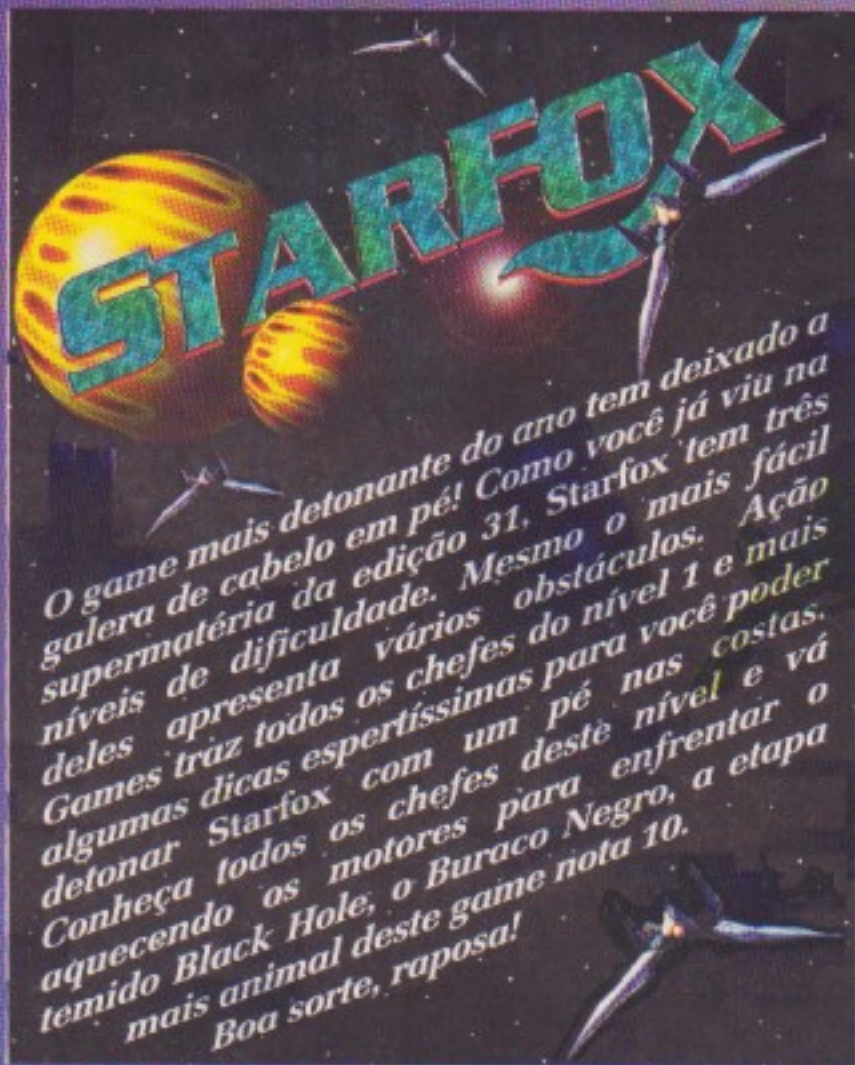
SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta edição da revista Ação Games você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games que são the best!

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonés e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP.
São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe fera!

REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta edição da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970. O verso deverá ser guardado como comprovante.
OBS: o vale-brinde traz, também, um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas. A ligação é grátis.
5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recebimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de, no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

EDITORA
AZUL

O game mais detonante do ano tem deixado a galera de cabelo em pé! Como você já viu na supermatéria da edição 31, Starfox tem três níveis de dificuldade. Mesmo o mais fácil deles apresenta vários obstáculos. Ação Games traz todos os chefes do nível 1 e mais algumas dicas espertíssimas para você poder detonar Starfox com um pé nas costas. Conheça todos os chefes deste nível e vá aquecendo os motores para enfrentar o temido Black Hole, o Buraco Negro, a etapa mais animal deste game nota 10. Boa sorte, raposa!

DICAS GERAIS

PROTEJA MUITO BEM OS SEUS TRÊS COLEGAS. ELES ANULAM OS TIROS QUE VÊM POR TRÁS

DETONE PARA GANHAR CONTINUES. SE TUDO FOR BEM, DÁ PARA DESCOLAR UM CONTINUE NO FINAL DA FASE 2 E OUTRO AO ACABAR A FASE 4

FALCO, PEPPY E SLIPPY VIVEM DANDO CONSELHOS PARA VOCÊ. É UMA PENA QUE ESTEJA TUDO EM JAPONÊS. OU EM INGLÊS, POIS A VERSÃO AMERICANA JÁ CIRCULA POR AÍ

FASE 1 - CORNERIA-THE BASE

Passe por dentro de todos os arcos bem no comecinho da fase

Este é o primeiro chefe do game. Capriche!

Espere a portinhola abrir e mande bala. Não perca tempo com isso

Depois do último arco você consegue o tiro duplo. Será muito útil

CUIDADO! SE VOCÊ PERDER UMA DAS ASAS, ADEUS TIRO DUPLO

O chefão se abre. Atire com tudo no meio dele. É jogo rápido!

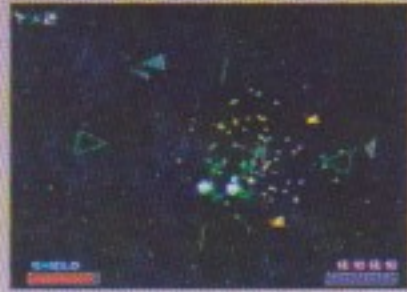
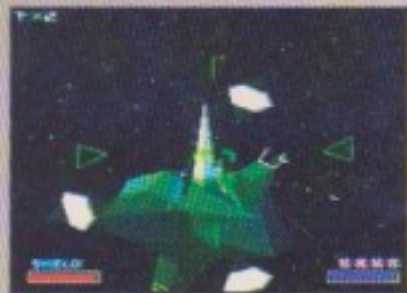
FASE 2 - ASTEROID BELT

Segundo chefe: a coisa começa a esquentar

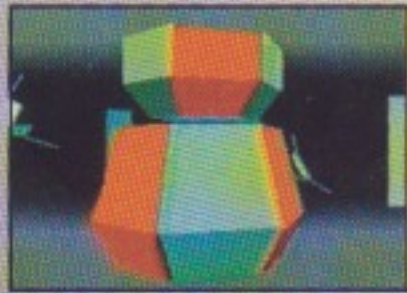
Mire bem nas partes que piscam. Ele só fica vulnerável quando vermelho

Assim que ele perder um pedaço, concentre-se em detonar o meio dele

FASE 3 - THE ANDORF SPACE ARMADA

Fique esperto para pegar o tiro de metralhadora. É detonante!!!

Atire três vezes no triângulo para a vida extra pintar na tela

Não marque touca. Pegue esta nave extra para não ter problemas futuros

Aproveite o túnel para ficar invisível e invencível. Mas dura pouco tempo

As setas enganam. Suba quando elas mandam descer e vice-versa

Terceiro chefão. Simpático, não?

Comece destruindo os lasers que ficam nas paredes. É meio chatinho...

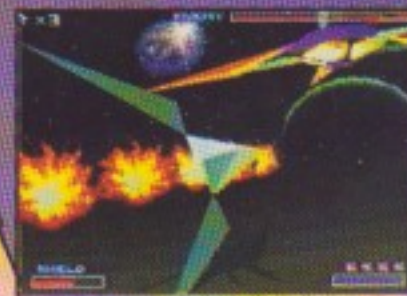
Logo em seguida, atire bem no núcleo da nave. Fuja de seus ataques, OK?

FASE 4 - THE BATTLE BASE METEOR

Atire com tudo na porta para abrir passagem. É o único jeito de não dançar

Comece detonando suas enormes e desengonçadas pernas. Fogo nelas!

O quarto chefe já assusta bem mais

Fuja de seus ataques ficando bem na parte de cima da tela. Cuidado!

Quando ele soltar fogo, desça para a parte de baixo. É o local mais seguro

FASE 5 - VENOM 1

Não deixe este inimigo nem piscar: ele tem quatro canhões de laser! É mole?

Pronto, você chegou ao quinto chefe do nível 1

Acerte bem na sua cara. Ele foge e você fica meio sem saber o que fazer

Ele se transforma em três. Descubra o verdadeiro e mande bala

Cubra o chefão de verdade com tiros e mais tiros. Uma bomba pode ajudar

FASE 6 - VENOM - THE FINAL GOAL

Atire nas setas para que elas mudem de sentido. Elas tentam enganá-lo

O subchefe é o mesmo da quinta fase, mas ele já chega triplo

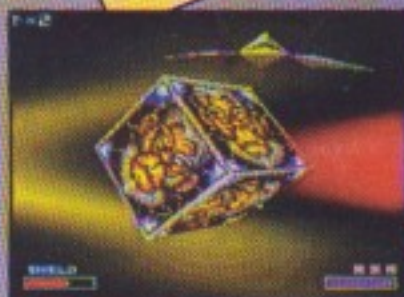
Quando ele vier para cima, recue. Atire sem parar nos pontos vulneráveis

Os ataques são mortais. Fuja deles como o diabo foge da cruz

Este túnel é animal. Vá pelo meio para ter mais espaço para manobras

Lindo e temido: o último chefão finalmente aparece

Acerte nos seus olhos. Não perca tempo enquanto ele estiver bonzinho

Incrível. Ele enche o peito e suga tudo e mais um pouco que existe na tela

Atire no cubo com o macaco dentro. Use bombas e mais bombas e boa sorte

THE END. Você acabou o primeiro nível do game

STREET FIGHTER 2

Mais códigos para Game Genie - estas manhas só servem para quem tem o acessório Game Genie. Digite 50A5-6767 para poder soltar magias na seqüência. O game fica muito mais dinâmico. Tente estes outros códigos: DFA9-A467 para lutar sem golpes especiais; D1BE-0DA9 para não ficar tonto (com estrelinhas em volta da cabeça); 9D23-6D67 para que todos os ataques tirem sangue do adversário.

THE ADDAMS FAMILY

70 vidas e cinco corações- se você perdeu o código esperto que nosso piloto Tadeu descolou para o primeiro game da família mais macabra do mundo, anote aí. Para conseguir 70 (setenta!) vidas e cinco corações de energia, digite BLKX8. Depois de colocar o código, vá até o quarto de música e espere a música parar. Daí entre no porão e...bingo: 70 vidas!

SÃO QUATRO CATEGORIAS PRA VOCÊ DETONAR!

NINTENDO

MASTER

MEGA

SUPER NES

Vamos lá! Comece hoje mesmo a arrepiar no joystick e a aumentar os seus "scores" Logo, logo você estará competindo com as maiores feras dos games.

REALIZAÇÃO

REVISTA AÇÃO GAMES

PATROCÍNIO

EDITORA AZUL

A saga continua. Depois das versões para arcades, Neo-Geo e Super NES,* Fatal Fury *chega para Mega Drive. O lançamento faz parte de uma estratégia da SNK, a empresa que fabrica o Neo-Geo e fez a versão original de* Fatal Fury*. A SNK cedeu os direitos de alguns de seus jogos para Sega e Nintendo. Aquela que fizer as melhores versões para seus games ganhará um suporte técnico da própria SNK.

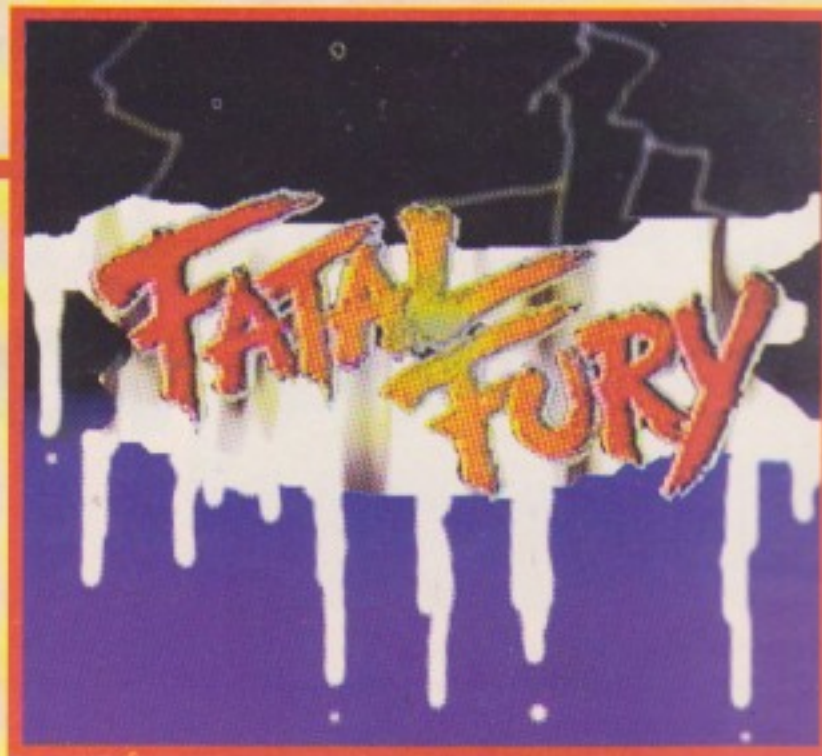
Fatal Fury *é a primeira experiência neste sentido. Apesar das pequenas diferenças entre as versões para Mega e SNES (são 11 lutadores no SNES e 8 no Mega), a batalha está empatada: ambas são legais mas parecem brincadeira de mau gosto quando comparadas à arrasadora versão para Neo-Geo. A principal diferença é que os golpes são mais fáceis no SNES que no Mega. Por outro lado,* Fatal Fury *para Mega é mais rápido que para SNES. Resultado: empate técnico.*

Irmãos vingadores

Geese Howard é um vilão da pior espécie. Além de controlar a máfia do crime em South Town, ele foi o grande responsável pela morte do pai de Terry e Andy Bogard, um fera nas artes marciais. Os irmãos Bogard têm um objetivo duplo: reinar como o melhor lutador do planeta e vingar a morte de seu amado pai. Geese Howard que se cuide, pois os irmãos vingadores estão com sede de justiça. Para não enfrentarem problemas no percurso até o chefão final (Geese), Terry e Andy contam com a ajuda de um amigo muito especial: Joe Higashi.

Fatal Fury rola de duas maneiras diferentes. Na opção 1 jogador, você pode lutar com Andy, Terry ou Joe. Já no versus mode, para um ou dois jogadores, você escolhe qualquer um dos oito lutadores. *Fatal Fury* é um ótimo game de luta para Mega. Os gráficos poderiam ser mais bem-trabalhados e os golpes, mais simples. Mas com um pouco de treino você fica por dentro das manhas deste jogo de pancadaria explícita. Boas porradas!

Terry e Andy Bogard e seu amigo Joe Higashi são os três principais lutadores do game.

Escolha um dos três lutadores e boa sorte. Pancadaria explícita à vista

CONFIRA AGORA OS MELHORES GOLPES DE CADA UM

TERRY BOGARD

Nascido em 15/03/71, tem mais de 1,80m de altura e pesa 75 quilos. Seus socos são mortais. Fique ligado na poderosa magia que ele solta.

Supersoco - ↓, ↙, ← + A

Parafuso - ↓, ↑ + A

Tesoura - ↓, ↙, ←, ↖ + B

Magia - ↓, ↘, → + A

ANDY BOGARD

Mais novo que seu irmão, Andy nasceu em 16/8/72. Tem 1,74m de altura e pesa 66 quilos. Rápido e ágil, Andy inferniza os adversários.

Magia - ↓, ↙, ← + A

Corridinha - ↙, → + A

Helicóptero - ↓, ↘, →, ↗ + A

Mortal - ↙, ↗ + B

JOE HIGASHI

Golpes mágicos e potentes são a especialidade de Joe. Ele nasceu em 12/03/72, tem 1,80m de altura e pesa 72 quilos. Um dos lutadores mais ágeis.

Tufão - Meia lua pra direita + A

Socos - Aperte A várias vezes

Corrida com pé de fogo - ↙, ↗ + B

Patada de tigre - ↓ ↘ → ↗ + B

MICHAEL MAX

Super-hipersoco - ←, → + A

Uppercut - ↙, ↓, ↘, → + A

RICHARD MYER

Chute-aranha - ↓, ↑ + B

Ataque fulminante - ↓, ↘, → + B

DUCK KING

Bolinha - ←, → + A

Superataque - ↓, ↘, →, ↗ + B

TUNG FU RUE

Magia - ↓, ↘, → + B

Magia - Meia lua pra a direita + B (grande)

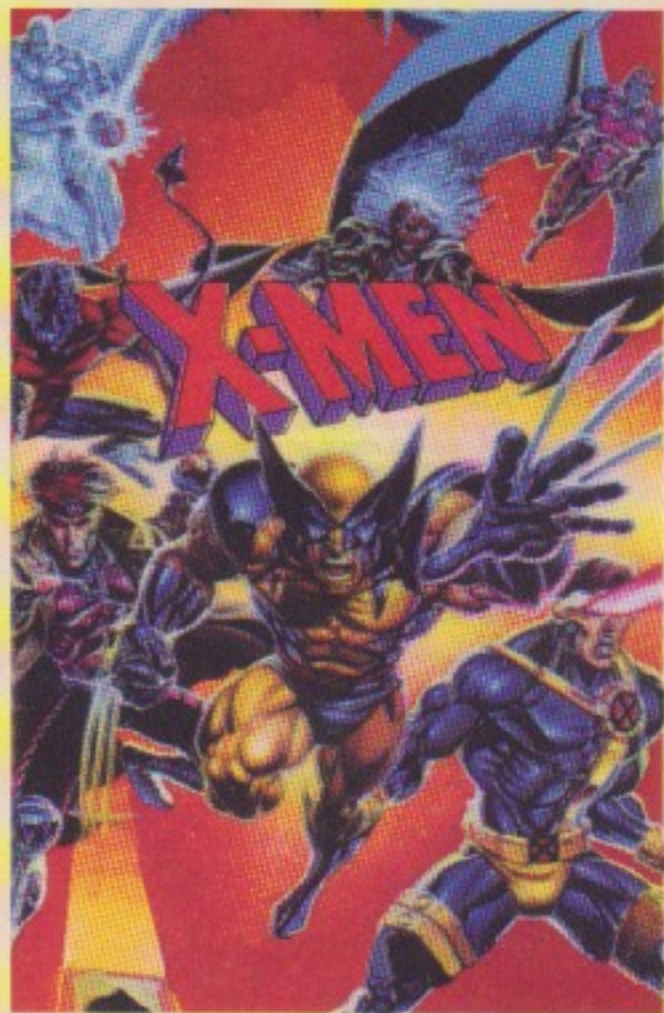
RAIDEN

Magia pela boca - ←, → + A

Ataque-foguete - ↓, ↙, ← + A

CHEFÃO FINAL

Geese Howard tem esta magia linda. Não se encante: é destruidora. Fuja dela rapidinho

NO VERSUS MODE, APÓS DERROTAR GEESE HOWARD, VOCÊ PODE JOGAR COM ELE

Demorou, mas os fabulosos X-Men enfim chegaram num game pra valer. Seres humanos que adquiriram extraordinários poderes depois que foram afetados por radiação, há décadas eles são sucesso absoluto nos gibis da Marvel. Os X-Men já pintaram num game para Super NES, Spider-Man and the X-Men in Arcade's Revenge, lembra? Mas, nessa versão da Sega, Wolverine e companhia chegam detonando no Mega, graças aos gráficos e à fidelidade aos quadrinhos. Os cenários foram retirados das principais histórias que rolaram em gibis e são muito superiores ao game para SNES, embora percam feio para o game da Konami para Arcades.

Magneto ataca

Nesta aventura, os X-Men voltam a enfrentar Magneto. O supermutante do mal criou um vírus eletrônico que travou o computador que controla a sala de treinamento dos X-Men, a Danger Room. Sem poder treinar, Wolverine, Noturno, Ciclope e Gambit partem para o pau, atravessando fases em busca de Magneto e comparsas, que detêm o antivírus para o computador.

Você conduz os heróis, jogando com um deles e revezando quando quiser e conforme precisar dos poderes de cada um. E ainda pode pedir ajuda a outros cinco mutantes do grupo: Vampira, Arcanjo, Homem de Gelo, Tempestade e Jean Grey. Comande os X-Men e acabe com o vilão Magneto e sua turma.

SAQUE OS MOVIMENTOS E GOLPES DE CADA UM

GAMBIT

Bastão - botão B
Pulo - botão C
Salto com giro - C e C
Raio de carta de baralho - botão A

NOTURNO

Soco - B
Pulo - C
Voadora - C e B
Teleportação - A

WOLVERINE

Soco - B
Pulo - C
Giratória - C e C
Voadora - C e B
Garras - A

CICLOPE

Raio ocular que bate e volta - A apertado
Pulo - C
Soco - B
Giratória no ar - C e C
Voadora - C e B
Raio ocular - A

AJUDA MUTANTE

Você pode chamar só uma vez cada um dos cinco mutantes, a não ser que descole itens de chamada. Pressione Start para chamá-los.

ARCANJO - cruza a tela voando e atirando em cima de seus adversários

TEMPESTADE - emite violentos tornados e raios que detonam a tela toda

VAMPIRA - suga a energia dos inimigos que estão na tela

HOMEM DE GELO - cria pontes de gelo pra você passar legal

JEAN GREY - evita as quedas do herói resgatando-o através de um campo de força

OS HERÓIS DA MARVEL

O game *X-Men* chega em meio a muitas mudanças no mundo dos heróis Marvel. Novos mutantes estão surgindo e, junto com os antigos, estão aparecendo em novos grupos. Gambit, por exemplo, nunca saiu num gibi brasileiro e só deve pintar em 1994. Veja em que grupo ficarão os heróis deste game nas revistas das bancas.

Grupo	Heróis
X-Men	Wolverine, Gambit, Rogue (Vampira) e Storm (Tempestade)
X-Factor	Cyclops (Ciclope), Iceman (Homem de Gelo), Archangel (Arcanjo) e Jean Grey (Garota Marvel)
Excalibur	Nightcrawler (Noturno)

ITENS

Fuce bastante! Os itens estão escondidos em diversos lugares como grades, portas e colméias.

 preenche sua energia

 preenche o marcador de poder especial

 vale uma ajuda do herói especificado no item

 abre porta

 preenchem sua energia

X-TRATÉGIA

ESTE JOGO É REPLETO DE LABIRINTOS E PASSAGENS SECRETAS. SAQUE O QUE FAZER NOS MOMENTOS MAIS APERTADOS OU CABELUDOS

Fase 1

Estágio no meio da floresta. Cuidado principalmente com os atiradores de lanças.

Abaixe-se e soque esta alavanca para abrir caminho

Soque esta outra alavanca: isso dá um sumiço nos espinhos que estão no fundo da tela

Pegue carona neste pterodáctilo e apanhe o item no céu

Para detonar Juggernaut, chame Arcanjo e Tempestade

Para acabar com Zaledane, desvie-se das bolas teleguiadas e ataque com poder especial

Fase 2

É uma base repleta de robôs com pistolas laser e portas. Para entrar nas portas, use ↑ e dê um pulo, e para sair, use ↓ e pule.

Para acionar este primeiro elevador, entre na porta à esquerda, pule, ande para a direita e saia

Abra portas e elevadores batendo em caixas de parede como esta

Encontre este dois itens: um "X" amarelo e outro azul

Pape três itens que encontrar atrás da grade. Você vai precisar deles

Em cima da nave, tome cuidado com a força da gravidade, asteróides e robôs que saem da porta

Para detonar Deathbird, dê giratórias e chame Arcanjo e Tempestade

Fase 3

Esta fase começa nos arredores marítimos de uma fortaleza de pedra.

Cuidado com este trecho: as pedras são escorregadias

Você deve bater nestas caixinhas para abrir as portas

Atinja a caixa do canto esquerdo no depósito para enxergar as cópias dos X-Men

Para detonar este chefe, use todos os poderes que você tiver. Noturno é o mais indicado

O GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE. COMECE PELO EASY

ESTE GAME NÃO TEM CONTINUES! SE OS QUATRO HERÓIS FOREM ABATIDOS, GAME OVER

Tiny Toon Adventures

O desenho animado Tiny Toon *faz qualquer um rolar no chão de tanto rir. Perninha e companhia são uma turminha muito louca que se mete em várias enrascadas. O enorme sucesso dos baixinhos da Warner Brothers invadiu o mundo dos videogames, detonando primeiro nos consoles da Nintendo. Mas a Sega, que não é nada bobinha, encomendou com a Konami a nova versão para* Tiny Toon. *E ficou demais! O game é daqueles que você começa a jogar e não consegue parar. Comparado com a versão do Super NES,* Tiny Toon *do Mega Drive é bem mais difícil, mas os gráficos perdem em definição.*

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

TINY TOON ADVENTURES / Konami			
Aventura	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Caça ao tesouro

O game é longo e tem uma historinha legal. Numa sossegada tarde na Universidade de Acme, onde vivem os pirralhinhos, Perninha encontrou o mapa de um tesouro escondido. Mas o vilãozinho Valentino Troca-Tapa pegou o mapa e fugiu com um cientista piradão, o dr. Gene Splicer, que aproveitou para capturar os amiguinhos de Perninha. E agora? Você vai ter que dar uma força para Perninha salvar seus amigos e encontrar o tesouro, conduzindo-o por abismos e labirintos repletos de perigos e cenouras, é claro.

Fases pra caramba

Prepare-se para enfrentar uma verdadeira maratona com 7 fases e 22 níveis. Os níveis só acabam quando você encontra o Gogo Dodo. Detone os inimigos com rasteiras ou pulando em cima deles. Pegue a maior quantidade de cenouras e itens que puder. Há inumeras passagens secretas. Aqui, damos uma geral dos 14 níveis até o final da Fase 5.

ITENS

Item	
	recupera um coraçãozinho do life
	aumenta e recupera todo o life
	invencibilidade temporária
	vale um apito que detona todos os inimigos da tela
	50 valem um apito
	vida extra

QUANDO PINTAREM INIMIGOS DEMAIS, USE O APITO. CUCO OU PAPALÉGUAS FARÃO A MAIOR LIMPA NA TELA

Fase 1

Tem 3 níveis. No nível 1, quando estiver no céu, pule de bloco em bloco e encontre um coração. Cuidado com alguns blocos que caem quando você pisa neles. Mergulhe na cachoeira de lama e vá pela esquerda para pegar uma vida extra. No nível 2, vá papando cenouras e detonando o que pintar. No nível 3, procure uma caverna onde há outra vida extra.

Nível 2 - Depois de passar todos os montes que vão e voltam, pule no buraco e pape mais uma vida

Chefe - O chefe é o dr. Gene Splicer. Dê-lhe 5 cacetadas pulando dos cantos interiores da tela

Fase 2

Esta fase tem 4 níveis. Nos dois primeiros, é só ir papando as cenouras. No nível 3, fique esperto, pois há passagens secretas nos paredões que escondem um sino e um coração. Cuidado com os espinhos que saem do chão. No nível 4, siga as setas dentro dos troncos para poder sair.

Nível 4 - Para conseguir se agarrar neste pêndulo, pule da beiradinha do tronco

Nível 2 - Não tem jeito. Para passar aqui você precisa usar os dois pêndulos

Chefe - Pule de quadrado em quadrado no sentido horário, tentando cair em cima da chefe 5 vezes. Cuidado com o Coió

Fase 3

Fase cavernosa, com três níveis. Detone todos os sapinhos e, na descida inclinada para a direita, não corra da pedra, apenas dê um pulo, OK? Há trechos com estalactites: cuidado com elas. Na caverna, todos os bichos são inimigos.

Nível 1 - No primeiro buraco no topo da tela, há um sino

Nível 2 - Passe por cima das rochas que flutuam para cima e para baixo

Nível 3 - Olha os inimigos do fundo do mar! Nem adianta, meu: Perninha não consegue eliminar nenhuma criatura embaixo d'água

Chefe - Olha o Plucky ajudando o dr. Gene! Ataque do canto esquerdo, esperando o doutor voar baixo. Cuidado com as estalactites

ESTE CARTUCHO FOI FORNECIDO PELA ONLY GAMES, DE SÃO PAULO

Fase 4

É uma caverna de fogo. No primeiro abismo, pule e caia próximo à parede direita. No topo da primeira subida há um sino escondido. No nível 2, suba pelos blocos no maior gás pois a lava vai atrás de você.

Nível 1 - Fique bem na beirada e pule no bloco no meio da lava. Ele levará você para o topo do túnel vertical

Nível 2 - No meio do desespero da subida, tente pegar este coração

Chefe - O dr. Gene veio com Plucky outra vez, mas ele está disfarçado de Vingador Tóxico. Dê 5 cacetadas no chefe e pronto!

Fase 5

O primeiro nível é nas encostas do mar, com criaturas perigosas. Vá sempre para baixo e use as cachoeiras, que são as melhores passagens. No nível 2, do navio, não dá para usar o apito. Pule nos fantasmas só quando piscarem. Entre na porta em que está escrito "in": há um tesouro lá dentro.

Chefe - Valentino sai do piso, jogando estrelas do mar. Cinco ataques certeiros acabam com a festa do pirralho

Nível 1 - Pegue o coração, mas tome cuidado com o pêndulo pontiagudo

VEJA NA PRÓXIMA EDIÇÃO AS DUAS FASES FINAIS E TODAS AS PASSWORDS DO GAME

COMANDOS	
A	apito para "limpar" a tela
C	pulo
↓	abaixar-se
↓ + B	rasteira

EX-MUTANTS/Malibu			
Aventura	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Estamos no ano 2025. A Terra foi devastada por um ataque nuclear que gerou estranhas criaturas geneticamente alteradas. E para piorar a situação, os engenheiros genéticos criaram em laboratório outros seres mais estranhos ainda. Sua missão é limpar os laborátorios genéticos da cidade, vencer os cientistas e salvar a Terra. De quebra, você ainda salva quatro amigos capturados, um ao final de cada fase. Para cumprir a missão, você pode escolher entre dois personagens: Achryo, o homem, que é forte e resistente, ou Shannon, a mulher, mais rápida e ágil.

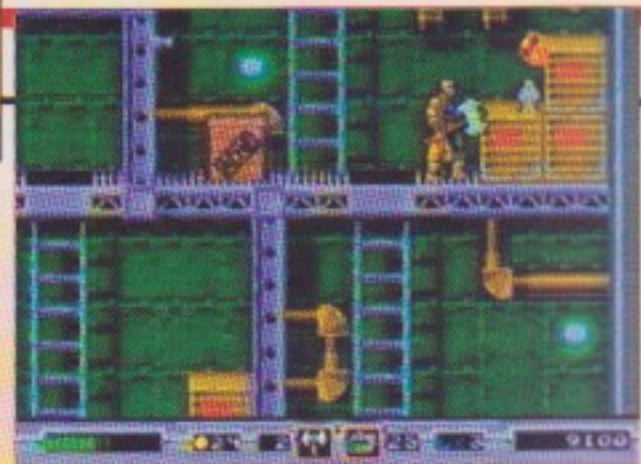
Ex-Mutants *tem uma história muito legal. Mas tanto os gráficos quanto o som poderiam ser melhores. Mesmo assim, é uma boa opção para quem curte games de aventura com elementos estranhos. Afinal, resgatar a genética da raça humana não é para qualquer um...*

Este mapa mostra o percurso que você tem pela frente. Localize-se!

HÁ VÁRIAS ARMAS NO GAME. TODAS DE DOIS TIPOS: NORMAIS E ESPECIAIS. VOCÊ SÓ PODE CARREGAR UMA DE CADA VEZ. A LASER É A MELHOR OPÇÃO

Fase 1

Nada de muito especial acontece no comecinho do game. Você se encontra na parte deserta do laboratório. Aproveite a tranqüilidade para pegar armas.

Pegue uma vida no final da primeira fase: ela está a sua espera no extremo direito da tela

Fase 2

A coisa começa a esquentar. Agora você já está na parte habitada do laboratório. Há várias passagens secretas nesta parte.

O primeiro chefão do game ataca com uma arma com search. Acerte-o em qualquer lugar para derrotá-lo

Pegue a chave meio cilíndrica para poder sair da fase. Ah, ela fica bem à esquerda. Não dê moleza!

Fase 3

Esta é uma fase intermediária, tipo fase de bônus. Mas como nada é perfeito, você enfrenta vários perigos. Todo cuidado é pouco.

Cuidado redobrado ao passar por baixo destas lâminas redondas. Elas tiram muita energia com um leve toque

Fase 4

Esta fase é muito astral: cachoeiras e mais cachoeiras dão um tom ecológico a *Ex-Mutants*.

A chave fica no meio da cachoeira. Não vá na onda desta pegadinha...

Quando o chefe soltar bombas, pule para acertá-lo em qualquer lugar

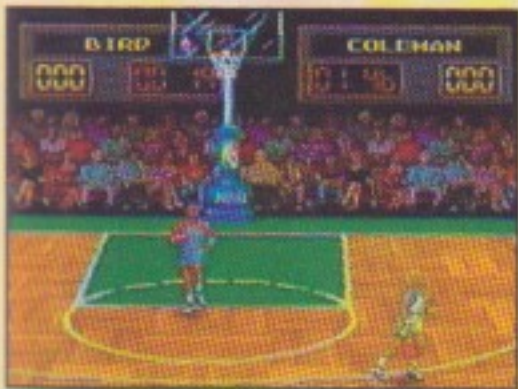
Este chefe é um pouco mais difícil. Pule quando ele jogar bombas no chão. Seja rápido para acertá-lo

O RESTO DO GAME É PARECIDO COM AS PRIMEIRAS FASES. APRENDA O ESQUEMA E DETONE

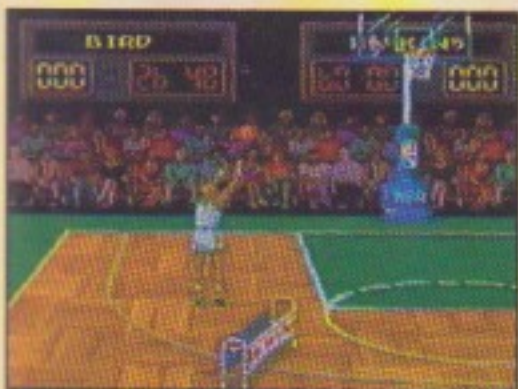
Se você está atrás de um game de basquete diferente, pode parar de procurar. NBA All Star Challenge traz cinco modalidades de disputa, todas do tipo um contra um. O tradicional jogo de basquete não passa nem perto deste game. E este é o grande charme de NBA All Star Challenge, o mais recente lançamento da Flying Edge no campo dos games de esporte.

Os gráficos são apenas corretos e o som é pouco trabalhado. Mas o cartucho vale pela diversão. Principalmente se você é fã das estrelas do basquete americano. Cada time da NBA comparece com apenas um jogador. Mas é gente como Larry Bird e Michael Jordan. Fera é pouco! Curtiu? Então veja o que rola nas cinco modalidades do game. E boas cestas.

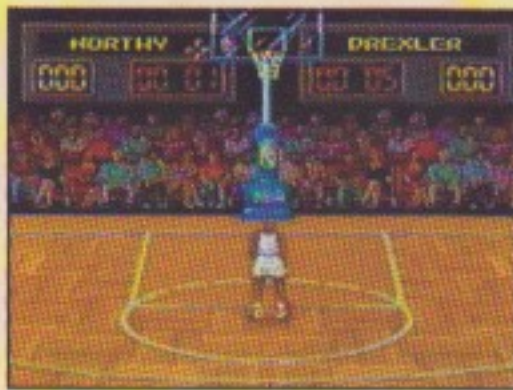
One on one

O famoso basquete entre amigos. Ganha quem fizer mais pontos e você pode escolher entre um limite de pontos ou de tempo.

Ao roubar a bola, saia do garrafão. Caso contrário, perde a vez

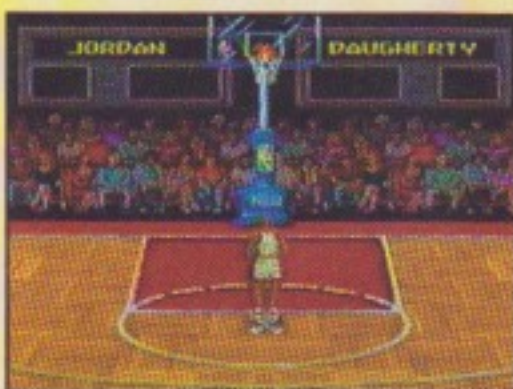
3 point shoot out

Treino de arremessos de três pontos. Você tem que converter o maior número de cestas em um espaço de tempo. Legalzinho

Salte e lance a bola no auge do pulo. Aperte A e comemore a cesta

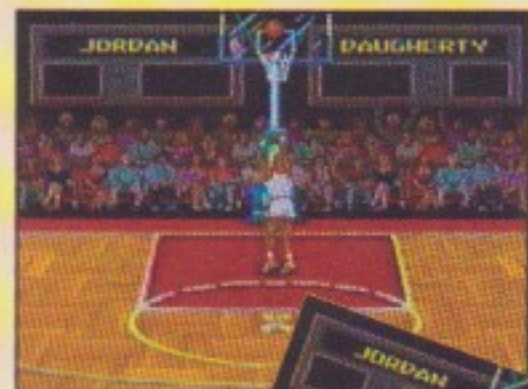
Free throws

Competição de lances livres. É a mais chata das modalidades, mas serve como treino para as outras.

Acompanhe o cursor e arremesse a bola quando ele estiver no meio da cesta

One on one tournament

Parecido com o One on one só que mais legal. Você escolhe quatro jogadores e disputa um campeonato, com chaves e tudo o mais. Competição total.

Os vencedores de cada partida se enfrentam nas semifinais

Horse

Uma competição diferente. Arremesse de qualquer lugar. Se fizer a cesta e o seu adversário errar, daquele mesmo lugar, ele ganha uma letra. Quem formar a palavra HORSE primeiro perde.

Escolhe o local do arremesso. Mire...

...e torça para seu adversário errar. Ele ganha uma letra

Ao formar a palavra HORSE, o jogo se acaba. Não marque bobeira

BIOHAZARD BATTLE

Seleção de fases - se você anda perdendo os cabelos com os alienígenas de Biohazard Battle, anote uma manha esperta para selecionar fases no game. Espere o logo da Sega aparecer, aperte e segure o botão C. Ainda com o C apertado, digite a seguinte seqüência: ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ e ↑. Ou seja: um giro de 360 graus para a direita. Depois do truque, aperte Start para ver a tela de seleção de fases. Dê uma olhada na oitava e última fases para ficar maluco!

LOTUS TURBO CHALLENGE

Passwords - anote todas as passwords dos check-points deste ótimo game de corrida. Basta digitar uma destas passwords na tela de opções para detonar:

Fase 2: SLEEPERS
Fase 3: HERBERT
Fase 4: BUSINESS
Fase 5: APPLEPIE
Fase 6: STANDISH
Fase 7: MALLOW
Fase 8: TEA CUP

T2: THE ARCADE GAME

Pule de fase - que tal uma sacada para pular de fase em qualquer momento deste jogo de tiro para Mega? Então, fique esperto: na tela de apresentação aperte ↑, ↓, ← e →. Comece o game e, no meio de qualquer fase, aperte pause e, com o jogo parado, aperte A, B e C ao mesmo tempo. Você pula para a fase seguinte depois de dar uma olhadinha na estatística do jogo. E é uma boa para se livrar das fases mais difíceis.

IMPORTE PELO CORRE

Se você acha que comprar produtos importados é caro e complicado é porque você não conhece a International Postal Shopping.

Com os melhores preços do mercado, a International Postal Shopping traz até você produtos importados de diversas partes do mundo através dos Correios, garantindo rapidez e segurança.

Os preços indicados neste anúncio são finais, para pessoas físicas, já incluindo o frete e os tributos conforme portaria 32 da Receita Federal.

Para fazer a sua encomenda, ligue agora mesmo para nossa Central de Atendimento (011) 448-5000 e escolha a forma de pagamento que você preferir. Cartão de crédito internacional* ou ordem de pagamento.

Ligue já! Nossa Central de Atendimento está a sua disposição para orientar sua escolha, encaminhar sua encomenda, tirar suas dúvidas e fazer chegar sua encomenda até sua casa.

* Trabalhamos com todos os cartões de crédito internacionais.

INTERNATIONAL POSTAL SHOPPING

FÁCIL, CÔMODO E SEGURO.

Agenda Eletrônica Casio

Ajuda a organizar seus horários e compromissos. 32 Kb de memória (cerca de 1.370 nomes), horário mundial e alarme. Pode ser conectada a computador através da interface FA-150 (opcional).

Cod. M0045AG
Agenda Eletrônica Casio SF 4300
US$ 76 (preço total)

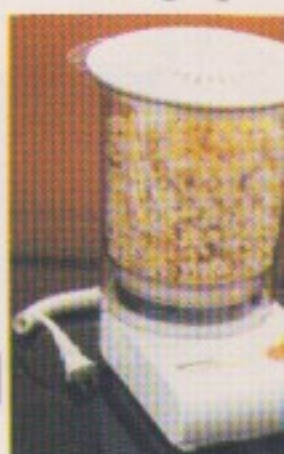
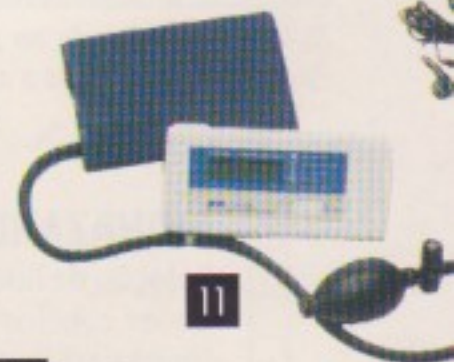
Agenda Eletrônica Sharp EL6170

Grande capacidade de memória (cerca de 500 nomes), visor de 12 caracteres por 2 linhas. Funções: agenda, telefone e calendário.

Cod. M0780 AG
US$ 46 (preço total)

Detetor de radar Unidem

Um must para quem está sempre viajando, com alerta sonoro e luminoso para lembrar que você deve andar sempre na velocidade permitida, seletor de sensibilidade para cidade ou estrada, pequeno e prático, funciona no acendedor de cigarros! (Opera nas bandas X e K.)

Cod. M 0602 AG
Detetor de radar Unidem modelo RD22X
US$ 71 (preço total)

IO SEM SAIR DE CASA.

Ironman Triathlon

O relógio que combina com qualquer esporte. O mais vendido em todo o mundo. Cronômetro, alarme, memória de 8 laps, é à prova d'água (100 metros) e vem com pulseira de aço super esportiva!

Cod. M0609 A G
Relógio Ironman Triathlon US$ 50 (preço total)

International **POSTAL SHOPPING**

GRÁTIS

Na encomenda de qualquer produto anunciado, você vai receber em sua casa nosso exclusivo catálogo com centenas de produtos importados.

Se preferir encomendar o catálogo (no valor de US$ 5), é só ligar.

Secretária Eletrônica Conair

Para quem quer praticidade e comodidade. Gravação ativada por voz e contador de mensagens. Você não vai mais ficar sem receber recados! E ainda tem telefone acoplado!

Cod. M0600 A G
Secretária Eletrônica Conair modelo 2020 US$ 59 (preço total)

1 **Telefone sem fio Conair - CTP 5000**
Rediscagem do último número, botão de chamada da base.
Cod. M0596 A G US$ 59 (preço total)

2 **Compressor de Ar Gemini 250**
Uso doméstico para inflar pneus de automóveis, bicicletas, bolas, etc. Liga no acendedor de cigarros de automóveis.
Cod. M0242 A G US$ 55 (preço total)

3 **Pipoqueira Black & Decker HP50**
Com ar quente não necessita óleo ou manteiga, fácil de limpar. Acompanha tampa com medida.
Cod. M0270 A G US$ 48 (preço total)

4 **Relógio Michele - Masc. 71-139-SG**
Resistente à água, calendário e dois horários.
Cod. M0595 A G US$ 57 (preço total)

5 **Relógio Michele - 72-133-SG**
Resistente à água com mostrador de dia.
Cod. M0545 A G US$ 51 (preço total)

6 **Sanduicheira Maxim SM20**
Para dois sanduiches, anti-aderente com termostato, corta cada sanduiche em duas partes.
Cod. M0274 A G US$ 44 (preço total)

7 **Microondas Goldstar MA4002**
500W de potência em dois níveis com timer, 120V.
Cód. M0756 A G US$ 188 (preço total)

8 **Som Casio Boombox CD100-A**
Rádio AM/FM, toca-fitas e CD, AC/DC 120V.
Cod. M0611 A G US$ 208 (preço total)

9 **Rádio Relógio Sony ICF-C120**
Digital AM/FM c/bateria, Sleep Timer e Dream Bar.
Cod. M0738 A G US$ 45 (preço total)

10 **CD Laser Portátil AIWA XP3**
24 memórias programáveis, 3 modos de repetição, fone de ouvido incluído, AC/DC 110V.
Cod. M0169 A G US$ 207 (preço total)

11 **Medidor de Pressão AND UA-701-Standard**
Medidor de pressão arterial com display digital.
Cod. M00189 A G US$ 57 (preço total)

12 **Toca-Fitas Pioneer KE-1700QR**
Auto reverse, rádio AM/FM, 18 memórias de FM e 6 AM. Com bandeja para maior segurança.
Cod. M0608 A G US$ 297 (preço total)

13 **Televisão AKIO 5" PT-5700**
Colorida, PAL-M, AM/FM, 110/220V ou bateria 12V.
Cod. M0603 A G US$ 315 (preço total)

FAÇA O SEU PEDIDO, LIGUE JÁ
Central de Atendimento
(011) 448-5000

INTERNATIONAL POSTAL SHOPPING
R. Funchal, 203 - 11º andar
Vila Olímpia 04551-060
São Paulo - SP - Fax: (011) 828-0442

LAND OF ILLUSION

Na edição anterior, passamos Land of Illusion a limpo até a fase 11. Agora, saque tudo sobre o resto do jogo, uma das melhores aparições de Mickey em videogame

Fase 12 - Sandle castle

É uma fase que começa com areia movediça e muita água. Cuidado com as medusas, pois elas podem liberar altas descargas elétricas em você. Após ter vencido o caranguejão, o pato Donald entregará o pé de feijão.

Levante ou abaixe estas setinhas para abrir ou fechar portas

Coloque o barril com "M" sobre o primeiro jato d'água para facilitar a passagem

Para detonar este caranguejo, abaixe-se das bolinhas e atire barris quando ele estiver de garras para baixo

Fase 13 - Island

Com os itens semente de feijão e sapatos mágicos em mãos, vá até a ilha e jogue a semente no buraco. Pegue a chave no topo do pé de feijão para entrar no phanthom's castle.

Eis o buraco onde você vai jogar a semente do pé de feijão

PHANTHOM'S CASTLE

Este é o castelo do final do jogo, onde você deve vencer a bruxa. Paciência e cautela, OK?

Puxe o pininho e pegue a chave, usando-a depois do laguinho de lava

Puxe este outro pininho para transformar o lago de lava em água

Antes de entrar na água e descer, volte pelo corredor da esquerda e pegue uma chave

Para pegar estes dois blocos, dê uma cabeçada no pino que está no lado oposto

Fuja da porta até chegar ao fim do corredor, onde você deve acertá-la uma vez. Entre na porta depois que ela ficar imóvel

Para debulhar esta feiticeira, acerte-a por trás e fique esperto com os tufões, bolas de fogo e raios

Para os fissurados em PC que estão com o saco cheio de simuladores e de RPGs "cabeça", a softhouse Electronic Arts preparou um game onde se queima menos a cuca. 4D Boxing é um jogo de boxe com estilo, gráficos poligonais e um montão de planos pra curtir. E o que o game fica devendo em definição acaba esbanjando nas movimentações. Como no boxe, 4D Boxing segue o mesmo esquema de treinos, ranking mundial e cachês. O teclado é a melhor opção disparada. Dispense mouse ou joystick. Detalhe: o jogo é cheio de perspectivas e visual do balacubaco.

Criando lutadores

Você deve elaborar novos pugilistas além dos cinqüenta boxeadores que o game já traz prontos. Dependendo de como ficou o seu pupilo, ele pode ser encaixado numa destas quatro categorias: leve, médio, médio-pesado e pesado. Sugestão: crie um boxeador com aproximadamente 1,85 m de altura e 90 Kg.

Defina velocidade, força, resistência, altura, peso, rosto e roupas do seu lutador

Treinos

Nada de preguiça: ponha o seu lutador pra malhar. Isso faz com que ele aumente e melhore todos os seus fatores e características. Os treinos só ocorrem antes das lutas de campeonatos.

Pular corda aumenta a resistência, socar a pêra ajuda na velocidade e o saco eleva a força

Ranking mundial

Você deve jogar com o lutador que criou. Nesse caso, você começa na 51ª posição, tendo que vencer os lutadores que estão acima. Acumule grana e vitórias.

Para subir no ranking, desafie os três lutadores que estão na sua frente. Se perder deles, terá de vencer os três lutadores que estão melhor classificados depois de você

MARCADORES

Note que há três marcadores na parte inferior da tela. O marcador de cima mede a resistência física, o do meio corresponde à força dos golpes e o de baixo controla a resistência geral do lutador. Este último marcador nunca pode ser zerado, senão seu boxeador cai nocauteado.

PERSPECTIVAS

Você pode jogar assistindo a luta por vários ângulos. Saque as melhores posições.

TRADICIONAL - a melhor para os iniciantes e para pegar as manhas do game

POR CIMA - é legal pra que você possa sacar os golpes no rosto

EM 1ª PESSOA - você vê o adversário pela frente, como num simulador

PC

DICAS PARA OS COMBATES

✱ Comece o primeiro round já tentando derrubar o oponente. Isso vai facilitar sua vida no restante da luta ✱ Varie sempre os golpes ✱ Procure sempre encurralar o adversário nas cordas ✱ O som dos golpes equivale à intensidade dos petardos ✱ Lutador alto: tome cuidado com a linha de cintura e não fique muito colado no adversário ✱ Lutador baixo: chegue perto do adversário e acerte mais o rosto dele

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:

AT 286 com 1,5 Mega livres no Winchester e Monitor CGA.Compatível com as placas de som AdLib, SoundBlaster e Roland

GOLPES

Use a tecla SHIFT para chamar o adversário pra briga

Golpe	Comando
SOCO NA LINHA DA CINTURA	ENTER + 1 ou ENTER + 3
1 SOCO PRA BAIXO E OUTRO PRA CIMA	ENTER + 2
GANCHO NA BARRIGA	ENTER + 4
JAB	ENTER + 5
UPPERCUT	ENTER + 6
GANCHOS EM CIMA	ENTER + 7 ou 9
DIRETO	ENTER + 8

AS LUTAS PODEM TER DE 3 A 15 ROUNDS. CADA ROUND DURA 3 MINUTOS

SEU DESEMPENHO APARECE NAS MANCHETES DOS JORNAIS DO DIA SEGUINTE. CUIDADO COM A REPUTAÇÃO!

SUZUKA 8 HOURS

Que máquina enorme! São quatro motos com um monitor cada. Mais o monitor do alto , só para o líder

Que tal chamar os amigos para um racha de moto no shopping center? Não, não é papo aranha: a softhouse Namco acaba de lançar Suzuka 8 Hours, *um simulador de corrida animal. São quatro guidões com acentos-motocas bastante inclináveis e cinco telas: quatro para os pilotos e uma especial, que mostra para os espectadores visões aéreas da pista, entre outras coisas. O som debulha: derrapagens, aceleração, pneus cantando, tudo de arrepiar os tímpanos.*

Você é um piloto de motociclismo e deve encarar uma pista repleta de curvas e perigos. A largada é bem interessante: após o sinal, os corredores vão no pinote até as motos e montam. Já comece a acelerar neste momento. A corrida dura quatro voltas e você tem cerca de 70 segundos para completar cada uma. Não deixe o tempo estourar, senão você pode ir mais cedo para o box. As curvas são muito animais. Preste bastante atenção nas placas

ESTA CURVA É MUITO CABELUDA. NÃO ENTRE NELA A MIL POR HORA, SENÃO, É CAPOTE NA CERTA!

O MONITOR GERAL MOSTRA A ATUAÇÃO DO PRIMEIRO COLOCADO...

... VISÃO AÉREA DA PISTA...

... E AS PRINCIPAIS CURVAS COM SEUS RESPECTIVOS NOMES

Guiando a máquina

Os comandos deste game são mais fáceis do que os de uma moto de verdade. É um guidão onde o acelerador fica na direita junto com o freio no manete.

ESTA PLACA "LIGHT ON" AVISA QUANDO OCORREU ALGUM ACIDENTE PELA FRENTE

NAS CURVAS MUITO ACENTUADAS, NÃO TENHA MEDO: SOLTE O CORPO E INCLINE PRA VALER

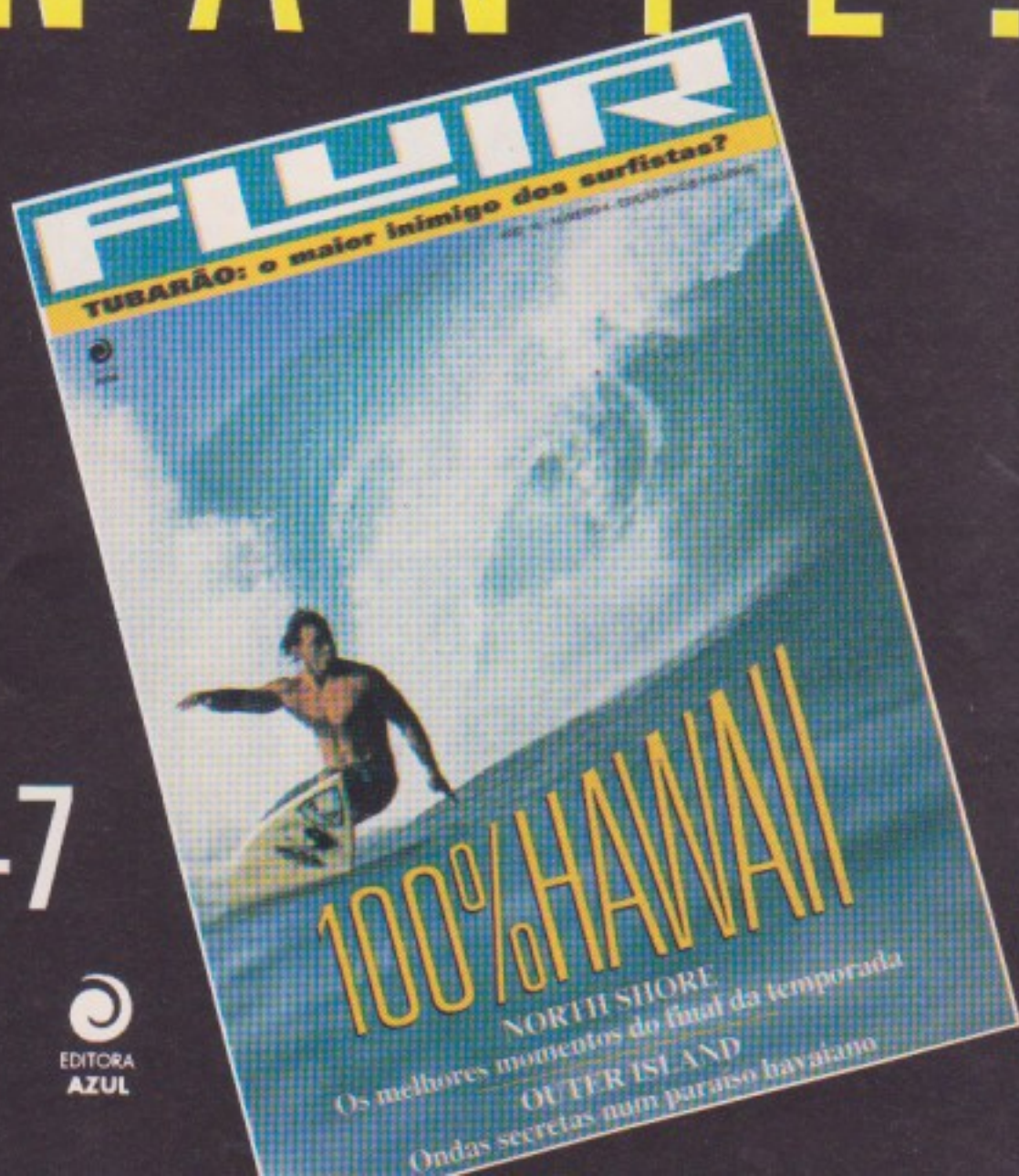
FIQUE DE OLHO EM SEU RETROVISOR. SE ALGUM APRESSADINHO VIER ATRÁS, FECHE O CARA E MANDE-O PARA FORA DA PISTA

AH! AH! AH!

VOCÊ ENCONTRA SUZUKA 8 HOURS NA PLAYLAND

VAI PINTAR VIRTUA RACING COM CABINE ÚNICA

Animal, hein? Esta é a versão do simulador *Virtua Racing* em cabine simples, lançada nos Estados Unidos e Japão, que ainda não deu as caras por aqui. A principal diferença em relação ao *Virtua Racing* de dois monitores, que você viu na edição 31, é que esta máquina interage com o jogador. Você sente cada curva mal-feita na pele, ou melhor, na perna: a máquina dá porrada pra valer. É simplesmente demais.

Mas já há uma luzinha no fim do túnel: o sucesso da máquina aqui é tão grande que já estão prometendo trazer também esta versão. Vamos torcer!

ITENS

	o pequeno recarrega 8 pontos do life, o grande recarrega 16
	vale pontos
	vale uma vida extra
	vale três bat-discos

Mais um capítulo da série "games animais do Super NES lançados para o Nintendinho": Batman Returns. *O roteiro desse jogo é fiel ao do filme: o gorducho Pingüim escoltou um exército de pingüinzinhos e palhaços brigões e está a fim de dominar Gotham City com a ajuda da Mulher Gato. Você é o Homem-Morcego e deve acabar com as pretensões malignas dos vilões. Esta versão para o NES até que surpreende, com gráficos e som bem acima da média. Bem, aparece um pau de sprite aqui, outro ali, mas tudo bem: pra 8 bits,* Batman Returns *está muito bom.*

Fase 1 - Gotham plaza

Porrada, só porrada. Bata muito nos palhaços, principalmente nos que usam pernas-de-pau.

Para detonar este motoqueiro, use bumerangues

Acabe com este grandalhão: chegue perto dele e bata quando os rodopios pararem

Fase 2 - Shreck's departament store

Tome cuidado com os caras que cospem chamas e com as estátuas que se tornam vivas e gostam de atacar por trás. Use o bumerangue para subir de andar em andar.

Jogue um gancho nos olhos do gato para pegar algum item da hora

Para não virar churrasco nesta piscina de ácido, pise com cuidado nos blocos cinzas

Acerte o helicóptero. Se você cair em algum dos buracos, volta para a fase anterior

Quanto à Mulher Gato, basta tomar cuidado com o chicote dela

A CADA DEZ MIL PONTOS VOCÊ GANHA UMA VIDA EXTRA

Fase 3 - Save the ice princess!

Uma princesa foi raptada! Sua missão nesta fase é salvar a mocinha.

Olhe uma janela aberta! Use o gancho para subir

Tem um coração dentro deste lustre

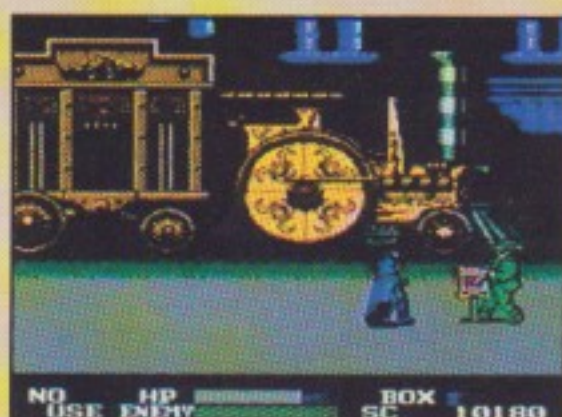
Este telhado é muito escorregadio. Cuidado!

Fique na moita: só esmurre o chefe espadachim quando ele parar de atacar

Fase 4 The circus train

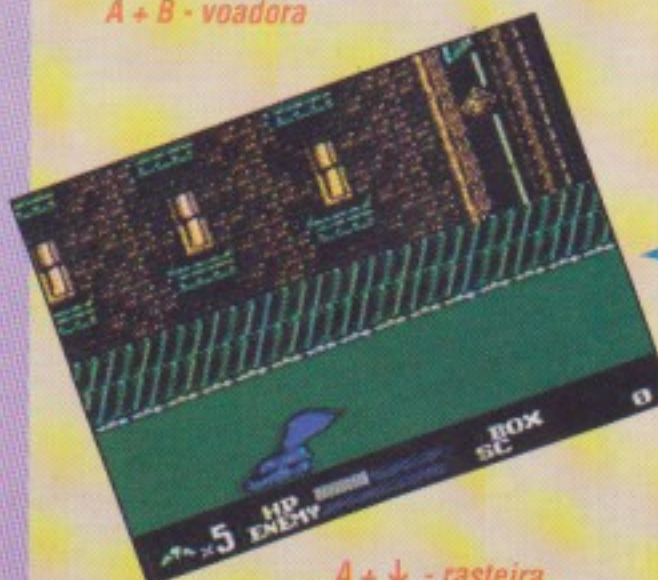
A fase começa com um alucinante rolê de bat-móvel. O botão A solta bat-discos e o botão B dispara tiros. Passe por cima dos barris na avenida. Tudo a milhão! Cuidado com as atiradoras de faca que são as inimigas mais difíceis desta fase.

Pegue os corações no meio da avenida

Detone as motos e os calhambeques e tome cuidado com os palhaços que tentam cair em cima de você

Este velhinho do realejo é muito pentelho! Ataque-o com rasteiras, mas tome cuidado com os tiros dele

COMANDE O SEU MORCEGO

A + B - voadora

A e B - golpe com a capa

A + ↓ - rasteira

ECONOMIZE O GOLPE COM A CAPA. ELE GASTA ENERGIA

A - pulo
B - soco
↓ + B - defesa
↑ + B - bumerangue ou gancho
Select - escolhe arma

VEJA AS ÚLTIMAS FASES DE BATMAN RETURNS NA PRÓXIMA EDIÇÃO

BOMBERMAN 2

O que já era bom ficou melhor ainda. A Hudson Soft acaba de lançar Bomberman 2, uma versão melhorada do original para Nintendo 8 bits. Bomberman, o game, fez escola. Sua versão mais badalada é para Turbo Duo, o CD da NEC. O game em CD (Bomberman 93) é tão legal que ganhou o prêmio de "Jogo do mês" da edição de abril da revista americana Electronic Games Monthly.

BOMBERMAN 2 / Hudson Soft			
Ação			1 a 3 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Você está preso em algum lugar no espaço. Muros altos e muitos sentinelas o cercam. Mas não tem problema. Afinal, você é um perito em explosivos que detona tudo que aparece pela frente. Seu objetivo é acabar com os inimigos e escapar da prisão. Mas não será fácil: os seres que o cercam são muito rápidos. E bem esquisitos: fantasmas verdes, morcegos de pelúcia e outras gracinhas.

Com gráficos simples mas funcionais, Bomberman 2 tem o pique certo para uma grande diversão. O cenário lembra o lendário Pac-man. Ao fundo, rola uma musiquinha japonesa. As novidades em relação à primeira versão são duas: a opção para dois ou três jogadores (com o Satellite) e 40 fases novinhas em folha. Se você curte um game rápido e divertido, corra atrás de Bomberman 2. E detone tudo e todos. Este game é um estouro!

APRENDA A EXPLODIR SEUS INIMIGOS EM UM MINUTO

Solte a bomba e corra. Você tem 5 segundos para sair do raio de destruição do explosivo. Não fique marcando!

Não deixe bombas perto dos itens ou da porta de saída. A não ser que você queira mais inimigos na tela...

Use as bombas para encurralar seus inimigos. Assim, eles se tornam vítimas fáceis dos seus petardos sonoros

Veja bem onde está colocando as bombas. Não crie armadilhas para você mesmo. Se ela o atinge, adeus vida

Mande os muros pelos ares: atrás deles pode haver itens. Você pode até achar a porta de saída após destruí-los

Fuja dos bichinhos como o diabo foge da cruz. Se por um acaso você encostar neles, terá de começar tudo de novo

ITENS

Vários itens aparecem durante o jogo. Veja os três principais

- $ — Dá mais pontos ao explodir os bichinhos inimigos
- Bomba — Você pode detonar mais de uma bomba ao mesmo tempo
- Coração — Serve para detonar a bomba quando você quiser

COMANDOS

A	SOLTA BOMBA
B	ACIONA A BOMBA (DEPOIS QUE VOCÊ PEGA O CORAÇÃO)

FASE DE BÔNUS

Depois do sexto nível pinta uma fase de bônus. Atravesse a tela apertando A o tempo todo para deixar bombas pelos cantos. Desencane: as bombas não o acertam nem a pancada. Moleza.

O GAME NÃO É FÁCIL, MAS CONTINUES INFINITOS AJUDAM UM POUCO, VOCÊ NÃO ACHA?

VENDO

▶ Dynavision III completo com cinco cartuchos. Marcelo Morais Barbeiro, tel.: (063) 830-1150, Araguacema, GO.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Wagner A. Ayres, tel.:(011) 944-6187, São Paulo, SP.

▶ Nintendo americano original com seis cartuchos. Aristeu Mazuroski Júnior, tel.: (041) 262-8483, Curitiba, PR.

▶ O cartucho Sim City, do Super NES e o CD Heavy Nova, do Mega CD. Alberto Cury Neto, tel.:(041) 234-7518, Curitiba, PR.

▶ Os cartuchos Assault City, Vigilante e Galaxy Force, do Master. Fernando A. Sampaio, tel.: (021) 264-4391, Tijuca, RJ.

▶ Mega Drive com dois controles e dois cartuchos, Game Gear com adaptador e quatro cartuchos e Nintendo com dois controles, pistola e 10 cartuchos. José Maria S. Dantas Filho, tel.: (021) 709-0624, Niterói, RJ.

▶ Master System com um cartucho e pistola. Simei Santana Vieira, tel.:(011) 712-9259, São Paulo, SP.

▶ Bit System com um controle, pistola e onze cartuchos. Rodrigo P. Biaggio, tel.:(021) 255-8703, Copacabana, RJ.

▶ Hi Top Game Turbo com três cartuchos e adaptador. Rafael Pedra da Costa, tel.:(011) 533-9828, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Alien 3, do Mega Drive, na caixa com manual. Jorge H. C. Menezes, tel.: (021) 273-2106, R.de Janeiro, RJ.

▶ Mega Drive transcodificado com um controle e três cartuchos. Diego H. Rodrigues, tel.:(031) 221-1536, Belo Horizonte, MG.

▶ Cartuchos de Master System. Márcio S. Miguel Lima, tel.: (071) 379-1949, Lauro de Freitas, BA.

▶ Game Boy completo com nove cartuchos. Jaks Koji Otonari, tel.:(092) 236-6620, Manaus, AM.

▶ Dynavision I com cinco cartuchos. Max Well Sampaio de Sousa, tel.: (0123) 31-4195., São José dos Campos, SP.

▶ Master System com quatro cartuchos, óculos e pistola. E um Phantom System com um cartucho. Edgard Pimentel, tel.: (011) 92-9140, S.Paulo, SP.

▶ Cinco jogos de Nintendo americano. Nilton Marcos de Brito Jr., tel.:(011) 948-2265, São Paulo, SP.

▶ Super Nintendo completo. Vladimir Fajaido Aud, tel.:(011) 215-1969, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Super Mario World, do Super NES. Hamilton Marçal Yasuda, tel.:(011) 273-9119 r. 232, São Paulo, SP.

▶ Phantom System com 31 jogos, dois controles e adaptador J72. Thaís ou Leandro, tel.:(021) 595-0449, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Mega Drive com três controles sendo um turbo e oito cartuchos. Ricardo Rodrigues Ramos, tel: (011) 451-5154, São Bernardo do Campo, SP.

▶ Os cartuchos Contra, After Burner, Ninja Gaiden, Simpsons, Super Mario 3 e Roller Games do Nintendo. Luiz Carlos, tel: (011) 945-9169 (H/C). São Paulo, SP.

TROCO

▶ Mega Drive com três controles e quatro cartuchos por SNES. Herbert G. R. Detilio, tel.: (011) 965-6573, S.Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Sagai e Forgotten Worlds, do Master System por Moonwalker e Sonic. Rodolfo Yuzo Somehara. R. Francisco Basílio de Melo, 265, Pq. Maria Domitila, CEP 05128, São Paulo, SP

▶ Super Nintendo com dois cartuchos por Mega Drive e cartucho Sonic 2. José Vicente, tel.:(011) 211-4490, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo americano. Gustavo O. Santos, tel.:(011) 274-4376, S. Paulo, SP.

▶ Master System com dois controles, seis cartuchos e pistola por Game Boy completo com cartuchos. Lucas Antônio Torres. Rua Emílio Odebrech, 626, apto.1104, Pituba, CEP 41830-300, Salvador, BA.

▶ O cartucho Golden Axe, do Mega Drive por Altered Best. Rodrigo Vicentim, tel.:(011) 965-6360, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Super Monaco GP, do Mega Drive por outro de meu interesse. Manoel Carlos de Carvalho, tel.:(0439) 77-1294, Pinhalão, PR.

▶ Dynavision III completo com dois cartuchos por Game Gear. João Carlos Soares, tel.: (011) 914-6498, São Paulo, SP

▶ Cartuchos usados de Master System. Fabrício C. Monteiro, tel.:(011) 202-8405, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com sete cartuchos e um controle por SNES com dois cartuchos. Fernando Cabral de Medeiros, tel.:(084) 221-1723, Natal, RN.

COMPRO

▶ As edições 01 e 23 da revista Ação Games em bom estado. Fernando Schwab. Rua Gal. Deodoro, 522, Coxilha, CEP 96230-000, Sta. Vitória do Palmar, RS.

▶ O cartucho Sonic 2, do Mega Drive. Pedro de Lima Marin, tel.:(011) 959-0455, São Paulo, SP.

▶ As caixinhas originais dos cartuchos de Master: Paper Boy, Kenseiden e Out Run. Erika Fernanda Lima, tel.:(011) 271-9898 (recados), São Paulo, SP.

▶ Os seguintes cartuchos de Master: Out Run, Choplifter, Castle of Illusion, Black Belt, Alex Kidd e Golden Axe. Luís V. A.Palma, tel.:(0152) 62-3350, Porto Feliz, SP.

▶ Qualquer videogame padrão Nintendo com controles, cartuchos, pistola e adaptador. Ricardo Dantas Santana, tel.: (011) 450-7040, Mauá, SP.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de abril/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

ANER

Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222
Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

MEGA
COLL SPOT

Um game com muito astral e personalidade. Gráficos espertos e ação total em mais de 12 fases detonantes

SNES
NIGEL MANSELL F-1 CHALLENGE

O "leão voador" estréia no mundo dos games! Velocidade alucinante em um jogo que vai deixar a galera louca

NINTENDO
THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES

Prepare os dedos e os miolos para a primeira aventura do jovem Indy num console 8 Bits

SHOTS

Conheça as novidades que a Sega armou para o Mega CD. E mais: Silpheed, um game para o CD-ROM da Sega na mesma linha de Starfox. E que foi lançado antes...

AÇÃO GAMES: SIMPLESMENTE ANIMAL!!!

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-80 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

HandyVision. O videogame que é uma viagem.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

Aceita acessórios opcionais como Joystick para 2º jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Balum para ligação à TV. Pilhas não incluídas.

* marca registrada de terceiros.